

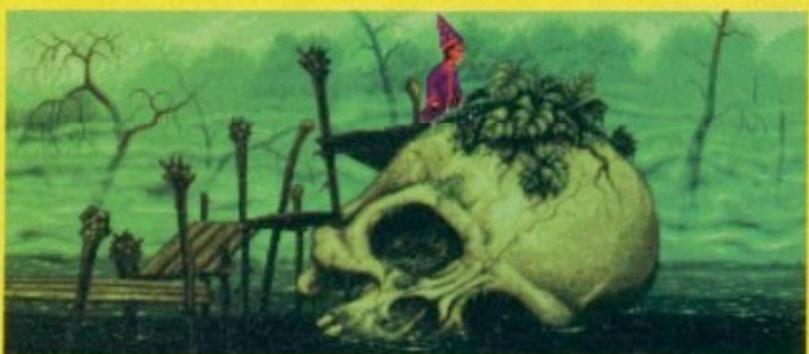
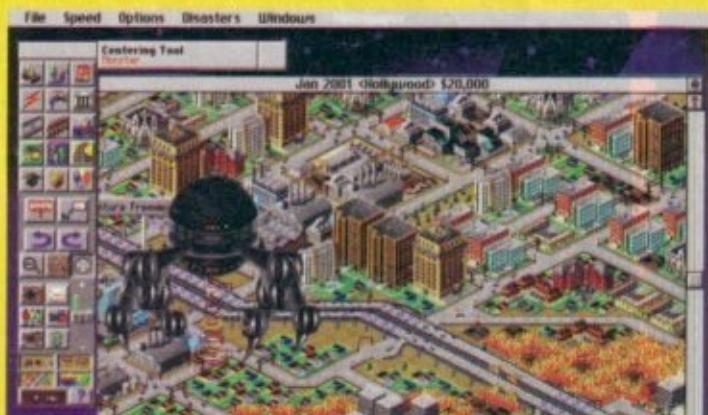
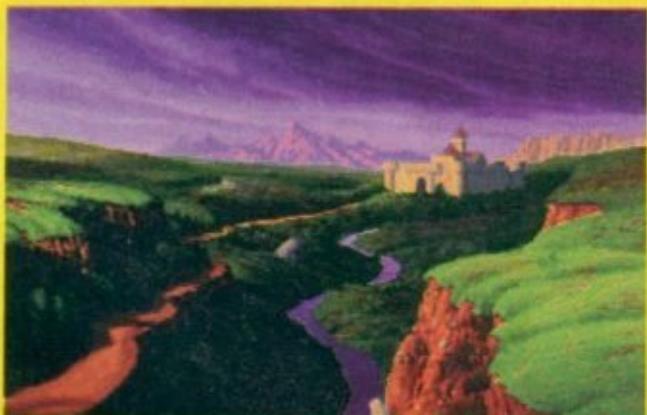
FIFO

26

HRY
RECENZIE
SOFT - HARD
MAPY
TIPY & TRIKY

Časopis pre užívateľov domáčich mikropočítačov všetkých značiek
ročník IV.

24 Sk 24 Kč 2 DM 13 ATS

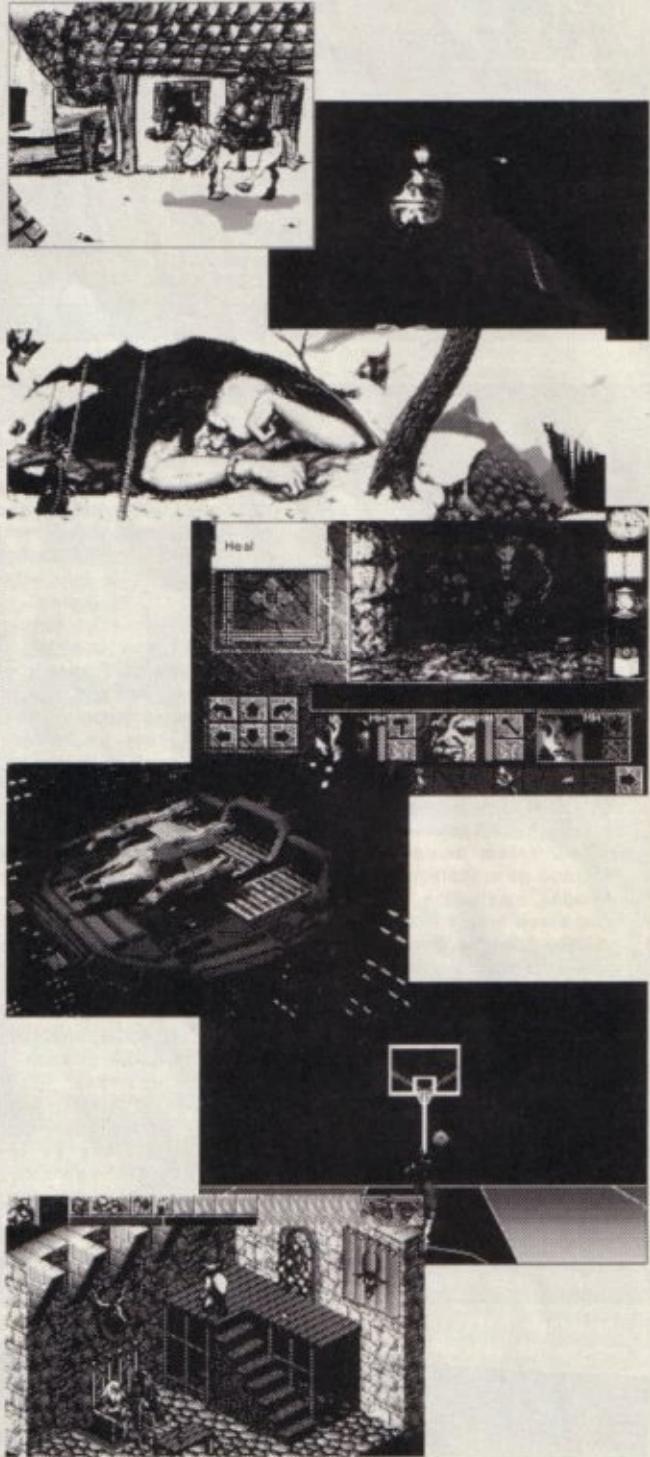




Hra, na kterou se všechno dílo dalo
a kterou prozradilo, že nezájím o
"hráčský" horizont ze světa "Tie
Fighter". Chapter 2. U.S. Gold se
spolu s významnou firmou LucasArts aby vytvořili dílo,
které potěší najednou milionovíkov
vesmírných strílenkářů, kteří mají
dny adventury. V báhu světosti se
objavilo hradce dílo jenom "Rey",
jehož je všechno hraní do 40
minut. Toto dílo má okolo 1,5 Mhz
a může vás zírat obdivovat jednu
část minuty, kterou vás prokrají
radostností prostoru, ale nejméně
akvetymi zvukovými efekty. V
tuto se vydávate na dobové mise do
mnoha vesmírů, aby ste zněli všebo
ultimativního nepřátelů Rebelu,
který však nasadil do boje založenými
uhrami, ale napospol posílal ne
vše svých nejlepších pilotev,
aby vás získali za svého. Blíživé
kanonadou modré planety a
Rebelovým ohňem, te je právě to,
na co se dílo datuje. Taže, dám
v páni vlastku navrátejte tomu,
že by tato hra mohla získat
zamilované hany za neskončenou
kolossalovou hru. Po takých
velkých bláhách skó X-Wing,
Monkey Island 1 a 2, Day Of The
Dead, alebo Rebel Assault vám
kontrolér LucasArts v spolupráci s
U.S. Gold pojede "Tie Fighter",
stvrdějte první misi právě začíná...

OBSAH

- 2 TIE FIGHTER
- 3 AKÝ POČÍTAČ SI KÚPIŤ?
- 6 JAGUÁR
- 7 LANDS OF LORE
- 9 PRIVATEER
- 11 PARA ACADEMY
- 12 LONE WOLF
- 14 ORIENTAL GAMES
- 15 SIM CITY 2000
- 16 SIMON THE SORCERER
- 18 NEWS
- 19 ČO JE TO DUNGEONKA?
- 20 SILENT SERVICE
- 21 TIPY & TRIKY
- 22 MICHAEL JORDAN
- 22 SENSIBLE SOCCER
- 23 THE ORION ODYSEY
- 24 THE SETTLERS
- 25 SAMPLE TRACKER 2.0
- 27 NEKONEČNÉ TRÁPENÍ
S NEKONEČNÝMI ŽIVOTY
- 29 NEWS
- 30 INZERCIA
- 31 HEIMDALL 2



IMPRESSUM

FIFO

Microcomputer magazín

Redakčná rada:

RNDr. Jozef Paučo, Pavel Albert, Petr Lukáč

Nevyžiadané príspevky nevracame. Za správnosť a originálnosť príspevku ručí autor.

Vzhľadom k tomu, že redakcia sa práve sfahuje všetku poštu smerujte na : FIFO P.O.BOX 170, 960 01 Zvolen.

Vydávanie povolené MK RČ SK OMT-23. Podávanie novinových zásielok povolené SaRS B. Bystrica č. j. 2823/90P zo dňa 16.3.1990.

Akékoľvek kopírovanie, rozmnožovanie a publikovanie článkov uverejnených vo Fife je bez súhlasu redakcie trestné



AKÝ POČÍTAČ SI KÚPIŤ?

AKO postupovať pri nákupe?

Kúpa nového počítača je nesmierne zložitá vec, nad ktorou je nutné dlho uvažovať. Povedzme si teda ako postupovať pri kúpe, aby ste sa vyhli sklamaniam a rozčarovaniám dostavujúcim sa väčšinou po niekoľkých týždňoch pripadne mesiacoch, keď z vás výdu slov typu : "Co som si to preboha kupil!". Vtedy už býva spravidla neskoro. V prvom rade si treba uvedomiť, na čo hodláte počítač využívať a kolko ste zaň ochotný zaplatiť. Najmä cena býva v našich podmienkach rozhodujúcim kritériom. Ale nie je cena ako cena. Je počítač, ktorý možno napojiť na TV prijímač, napchať do diskety a po-vedať, že stojí iba 10 000Sk. Na druhej strane stojí počítač obsahujúci hard disk, monitor, má väčšiu pamäť, je rýchlejší a poviete o ňom, že stojí až 30 000Sk. Ono to rozhodne nie

je tak jednoduché. Keď si totiž prikúpite k prvemu počítaču pamäť, hard disk a monitor, zistite že cena sa vyšívila oveľa vyššie ako u druhého, doposiaľ označovaného za drahá, nefriadac na prácu, ktorú si tým zaobstaráte. Mohli by sme to výjadriť dvom premennými. Jedna bude cena=10000. Pri tejto cene dostanete výkon=100. Pri cene=30000 sa však hodnota výkonu nezvýši priamo úmerne cene, ale bude napr. výkon=400. U nás ako som už hovoril sme obmedzovaný výškou investícii. Preto ak máte dostatok peňazí, malí by ste sa znažiť zaobstaráť si kompletný systém. Po vybraní počítača si musíte nájsť vhodného dodávateľa, ktorý vám zabezpečí kvalitný a rýchly servis. Môžeme sa obrátiť na známych, ktorí už majú skúsenosť s kúpou u niektorého z firiem a oboznámiť sa so servisom, ktorý zabezpečuje. Vhodné je samozrejme vybrať firmu ponúkajúcu čo najdlhšiu záruku a majúcu zároveň priznivé ceny. Tento výber však už musíte uskutočniť sami. Nasleduje samotný prehľad počítačov na našom trhu. Ceny sú uvedené vrátane DPH (25%) z marca 1994 a treba ich brať s rezervou. Je možné, že zoženie uvedený počítač za nižšiu, alebo vyššiu sumu.

AMIGA 500 plus

A500+ je novší, vylepšený typ staršej A500. Vzhľadovo sa tieto dva počítače nelisia, ale nová A500+ má naozaj nejedno plus (bohužiaľ aj minus). Hlavne zmeny spočívajú v použití nového operačného systému Kickstart 2.0 a novej sady grafických čipov. Toto však spôsobilo, že nová A500+ nie je 100% kompatibilná s predchádzajúcou A500. Takéto zmätky s kompatibilitou sú bohužiaľ bežné u firmy Commodore. Ďalej zmeny sú v pamäti. A500+ má už 1MB RAM a obsahuje tiež hodiny. Grafické čipy umožňujú zobrazenie nových vyšších rozlišení. Na Ich využitie je však potrebný drahý multisync monitor.

CENA: 11 890Sk

To je určite veľmi frekventovaná otázka najmä u majiteľov 8 bitových počítačov, ktorým už výkon svojho miláčika nestačí. Niet sa nakoniec čomu diviť. Ved' éra 8 bitov je už nenávratne za nami. Na tieto počítače sa definitívne prestal vyrábať software v zahraničí. U nás vďaka našej "vyspelosti" 8 bitov stále žijú, respektive dožívajú. Pri živote ich drží niekoľko domáčich firem (ich počet sa dá spočítať na prstoch jednej ruky), ktoré občas vyprodukujú nejaký program väčšinou na počítač ZX Spektrum. Tieto boli u nás počas viac ako desať ročného pôsobenia 8 bitov zastúpené v najväčšom počte aj vďaka klonu Didaktik vyrábaného v Skalici. A počítač bez programového vybavenia, to je ako auto bez benzínu, teda nanič. V súčasnosti už patria vo svete medzi štandard 32 bitové stroje, ale nie každý je u nás schopný držať krok so svetom. V našich podmienkach sú ľudia pri kúpe obmedzovaní väčšinou finančne, ale tiež nedostatočnou a neobjektívnu informovanosťou o počítačovom trhu. Tento nedostatok som sa pokúsil aspoň čiastočne pokrýť stručným prehľadom najpredávanejších počítačov. Zameral som sa prítom výhradne na tie, ktoré majú nejakú perspektívnu. Nemá význam si kúpiť počítač, ktorý sa o rok stane zastaraný a vy bude mať problém zohnať naň nový software. Samozrejme vám nemôžem zaručiť, že uvedené typy sa onedlho nestanú zastaranými. Počítače sú stroje nevyspytaťelné, starnú mnohokrát rýchlejšie ako ľudia a každý zostarne za inú dobu. Kto by v roku 1982 povedal, že ZX Spectrum bude žiť ešte aj o desať rokov?

AMIGA 500

Veľmi známy typ firmy Commodore sa stal jedným z najúspešnejších domáčich počítačov v histórii. Vynikal najmä ho už tromfia A1200 alebo PC-A500 obsahujúce 16-bitový procesor Motorola 68000 taktovaný na 7MHz, ktorý je už na terajšie pomery dosť pomalý a zastaraný. Ako operačný systém je tu statickonom obrázku, ale iba 32 pri animácii. Na zvukový výstup používa štyri programovateľné kanály s 8-bitovými D/A prevodníkmi. Štandardne je osadená 512KB RAM, čo už na súčasné pomery väčšinou nestačí, a preto je pri kúpe vhodné mysiť hneď na rozšírenie minimálne na 1MB. K A500 nedostanete ako súčasť výbavy žiadny monitor, ani hard disk. V prípade záujmu si tieto periférie môžete bez problémov nedoporučovať kúpiť A500 s 2MB RAM, pevným diskom a monitorom. Za peniaze vyhodené za túto konfiguráciu by ste dostali slušné PC, ktoré by vám poskytlo väčší výkon. A500 je určená pre tých, ktorí nemajú peniaze na monitor a pevný disk. Napojíte ju na televízor a ako záZNAMOVÉ médium použijete diskety. A500 má jednu 3.5" disketovú jednotku, ale možno pripojiť aj externú. Tento počítač je určený pre dospelým hráčom, ale aj začínajúcim a pokročilým programátorm. Existujú naň kvalitné grafické programy (Deluxe Paint), ale aj veľa iných užitočných programov. Po kúpe A500 by ste nemali mať záujem o novým softwarom.

CENA: 11 690Sk

AMIGA 600

Ďalší počítač firmy Commodore s procesorom Motorola 68000 je podstatne menší. Chýba mu totiž numerická klávesnica. Používa tie isté grafické čipy ako A500+. V bočnej stene nájdeme nový slot PCMCIA 2.0 (rovnaký ako u A1200). Je to slot, ktorý sa pôvodne objavil na notebookoch PC pre lepšiu rozšíritelnosť. Zasúvajú sa do periférií integrované na PC kartách. PC karty zodpovedajú približne veľkosti kreditnej karty a v súčasnosti na nich nájdeme napríklad pamäť, pevný disk, fax-modem a veľa ďalších periférií. Chýbajúca numerická klávesnica spôsobuje znova problémy s kompatibilitou, pretože programy využívajúce tieto klávesy budú nefungovať vôbec, alebo im chýbajú niektoré funkcie. A600 má v sebe zabudovaný TV modulátor, je teda okamžite napojiteľná na televízor. Ani tento fakt však nevyvrati skutočnosť, že A600 sa na trhu neuchytia podľa predstáv firmy Commodore a ani prípadným záujemcom by som nedoporučoval jeho kúpu. Ak si vyberáte medzi týmito trimi Amigami najnižšej triedy, zvolte A500 pripadne A500+. Myslím, že A500+ je najlepšou voľbou spomedzi týchto troch typov počítačov Amiga.

CENA: 11 300Sk



AMIGA 1200

v súčasnosti predstavuje pre bežného človeka zrejme najideálnejšiu voľbu s medzi všetkých typov počítačov Amiga. Nový 32-bitový procesor Motorola 68020 s taktom 14MHz je viac ako dvojnásobne rýchly v porovnaní s predchádzajúcim procesorom 68000 zabudovaným v A500, 500+ a 600. A1200 zaznamenala pokrok aj v grafike. Nové grafické čipy prevzaté z A4000 jej umožňujú vybrať z palety 16, 7 mil. farieb. Súčasne dokáže zobrazit max. 256 a v HAM móde až 262 144 farieb. Množstvo nových kvalitných rozlišení využijete na 100% znova iba na multisync monitore. Týmito parametrami A1200 dokonca predstavuje aj VGA kartu z PC. Okrem toho má zabudovaných 2MB RAM a slot PCMCIA 2.0 (popis vyššie). Istým sklamáním môže byť zvuk, ktorý sa od roku 1985 výbežek nezmenil. Zostáva teda aj nadálej 8-bitový z A500. A1200 môžete samozrejme pripojiť k bežnému TV, ale budete ochudobnený o nové vysoké rozlišenia. Bohužiaľ, znova sa vyskytli isté problémy v kompatibilite s predchádzajúcimi typmi. Aj napriek tomu vzhľadom na nový procesor, nové grafické čipy a operačný systém možno považovať kompatibilitu za prekvapujúco dobrú. A1200 sa na trhu presadila. Vzniká na ňu nový kvalitný software a to je najdôležitejšie. A1200 naozaj predstavuje dobrú alternatívnu pri výbere počítača a mne nezostáva nič iné ako vám ju doporučiť. Pri väčnejší práci je však hard disk nevyhnutný! Blížsie informácie o A1200 vid. FIFO č. 21.

CENA: 17 900Sk

PC 286

je označenie počítača PC s procesorom Intel 80286. Tento procesor je vo svete PC zastaraný a v súčasnosti sa už nevyrába. Do prehľadu predajniach je už vzácnosťou a nátrafite naň najmä vo výpredajoch. Firma Intel s ním príšla v roku 1984 a bol použitý v počítači PC/AT PC 286. Neskôr vznikol rozpor medzi IBM a nezávislými výrobcami, čo výrobcovia klonov pokračovali v číselnom označení nového spracovanie jednoduchých textov pod OS DOS, tabuľkových daniach (DBase), ale aj na staršie hry. Zvyčajne ho dostanete (ak ho ešte výbežek dostanete) s 1MB RAM, 40 MB HDD a color alebo mono monitorm. Väčšina nových hier a programov vyžaduje buď viac ako 1MB RAM, alebo procesor aspoň 386. 286-ky mávajú frekvenciu 12, 16, 20, alebo novšie typy až 25MHz.

PC 286/20MHz, 1MB RAM, 40MB HDD, VGA fareb. monitor

CENA: viac ako 20 000Sk

PC 386

80386 je prvý 32-bitový procesor od firmy Intel, ktorý priniesol revolučiu vo svete PC. Tento výkonný procesor umožnil vývoj graficky orientovaných operačných systémov, ktorým patri budúcnosť (ale aj súčasnosť). Procesory 386 môžeme rozdeliť na dve hlavné skupiny: 386SX a 386DX. 386SX nie je plnohodnotný 32-bitový procesor, ale má iba 24 bitovú adresovaciu a 16 bitovú údajovú komunikáciu s okolím. Vyskytujú sa 386SX s frekvenciou 16, 20, 25 a 33MHz. Na počítačoch s týmito procesormi spustíte väčšinu hier, môžete na nich viesť čítovníctvo, ale aj grafickú nadstavbu Windows. Aplikácie pod Windows sice nebudú byť najrýchlejšie, ale používať sa dajú. Oveľa perspektívnejšia je voľba plnohodnotného 32-bitového procesora 386. Tu existuje 33MHz verzia firmy Intel, alebo 40MHz firmy AMD, najväčšieho konkurenta Intelu. AMD 386DX/40MHz je rýchlosťne porovnatelný aj so 486SX/25MHz. Na počítačoch 386DX vám bude fungovať drívá väčšina hier, rýchlo pobežia aj aplikácie pre Windows. Takýto počítač je vo svete PC považovaný v súčasnosti za minimum pre väčnejšiu prácu.

PC 386SX/33MHz, 2MB RAM, 170MB HDD, SVGA fareb. monitor

CENA: 35 000Sk

PC 386DX/40MHz, 4MB RAM, 210MB HDD, SVGA fareb. monitor

CENA: 40 000Sk

PC (PERSONAL COMPUTER)

Predstavuje nový trend v oblasti domáčich počítačov. Vďaka dramatickému znižovaniu cien v posledných rokoch sa počítače PC začali čoraz viac presadzovať medzi bežnými ľuďmi a v súčasnosti hrajú vo svete vedúcu úlohu. Nepochybne sa aj u nás budú v budúcnosti presadzovať tieto počítače čoraz viac. Poskytujú totiž veľký výkon za prijateľnú cenu. Problém je, že pri kúpe PC nedostanete iba počítač, ale aj pevný disk, monitor a nie každý je ochotný vyhodiť peniaze za takýto komplet. Medzi najdôležitejšie výhody PC patrí jeho nekonečná modernizácia. Kúpite si PC iba raz a viac si nemusíte robiť starost s kúpou celého nového počítača. Ak sa vás procesor stane zastaraný, stačí kúpiť procesor. Otvoríte kryt a vymeníte ho. Behom pol hodiny bude vaš počítač v rýchlosťi znova držať krok so svetom. Podobne je to aj s grafikou. Stačí vymeniť grafickú kartu a počítač vám razom poskytne nové rozlišenie, viac farieb a väčšiu rýchlosť v grafických operáciach. A najdôležitejšie je, že perférne pre PC sú podstatne lacnejšie ako pre Amigu. Isto nevýhodou môže byť pre mnohých absencia zvuku. Ten môžete jednoducho dostať dokúpením zvukovej karty. Výber je naozaj rozmanitý od karier porovnatelných so zvukom Amigy až po kvalitné 16-bitové karty s kvalitou zvuku vychádzajúceho z CD. Pri kúpe PC sa stretnete s nejedným problémom. Predajcovia vám ponúkajú nespočetné množstvo konfigurácií. Ktorú z nich si vybrať? Podobne je tu otázka či kúpiť značkové, alebo neznačkové PC. Značkové PC od svetových firm (Compaq, IBM, Hewlett Packard, Dell) sú podstatne dražšie ako tzv. NoName. Vyznačujú sa však aj vyššou spoľahlivosťou, dlhodobou zárukou a kvalitným servisom poskytovaným výrobcom. Aj NoName majú svoju značku. Je to značka predajcu, alebo firmy, ktorá z dodaných komponentov montuje kompletné PC-čka. Tieto sú lacnejšie, ale nemáte u nich takú podporu v servise a záruke. Neznačkové PC-čka nemajú takú spoľahlivosť, ale to neznamená, že nemôže existovať neznačkový počítač prevyšujúci svoju kvalitou značkového PC. Zvyčajne to však býva opačne a kúpa značkového počítača sa určite vyplatí. Pozrite sa teraz na najčastejšie predávané konfigurácie, s akými sa môžete stretnúť v predajniach.

PC 486

Po tom čo AMD ovládla trh počítačov 386, prišiel Intel s novým procesorom 80486. Počítače 486 dnes predstavujú najpopulárnejšiu triedu procesorov Intel. Svojím výkonom stačia na profesionálne multimediálne, graficky náročné aplikácie (CAD, CAM) a na DTP (Desktop Publishing). Podobne ako u modelu 386 rozdelujeme 486-ky na dve triedy: 486SX a 486DX. Tieto sa okrem taktovacích frekvencií líšia v tom, že 486DX má v sebe zabudovaný matematický koprocesor. 486-ky obsahujú 8KB vyrovnávaciu pamäť CACHE určenú výhradne na zrychlenie procesora a mnoho ďalších vylepšení zabezpečujúcich vysoký výkon. Z procesorov 486SX/25MHz a 486DX/33MHz vznikli nové typy 486DX2 s dvojnásobnou frekvenciou (50 a 66MHz). Ak kupujete počítač 486SX (DX), malí by ste sa presvedčiť, či obsahuje patičku pre OverDrive. Do tejto patice zasunutím OverDrive procesoru zvýšite behom niekoľkých minút relativný výkon systému na dvojnásobok. Nie je tiež na škodu mysiť ešte viac do budúcnosti a vybrať počítač s možnosťou neskoršieho UPGRADE na najnovší super procesor Pentium. Pri takto vysokých výkonoch je nutné zvolať systém s lokálnou zbernicou (VL-Bus, PCI). Rozhodne nekupujte PC 486 so zbernicou ISA. ISA sa používala ešte na počítačoch PC/AT a na terajšie pomery je úplne nevyhovujúca. Spomaľuje najmä grafické,

PC 486SX/25MHz VL-Bus, 4MB RAM, 250MB HDD, SVGA fareb. monitor

CENA: 50 000Sk
PC 486DX/33MHz VL-Bus, 4MB RAM, 250MB HDD, SVGA fareb. monitor

CENA: 60 000Sk
PC 486DX2/66MHz VL-Bus, 4MB RAM, 250MB HDD, SVGA fareb. monitor

CENA: 85 000Sk



JAGUÁR

Už niekoľko mesiacov kolujú povesti o novej hracej konzole od ATARI. Vďaka viac bitom, viac farbám, viac zvukom a väčšej pamäti má byť tento stroj HIGH-TECH zbraňou proti východnej presile firiem SEGA a NINTENDO. Experti už naznačili prvé technické údaje, šušká sa o perfektnej grafike a 64 bitoch.

Vývojoví pracovníci z ATARI pokrstili nováčika menom JAGUÁR. Teraz konečne zodvihlo ATARI svoje rúško a predvedlo novú konzolu odbornej tlači. V protiklade ku niektorým novším konkurentom je Jaguár čistokrvná konzola a nie len varianta konzoly "normálneho" domáceho počítača, ako napríklad CD32. Pri všetkých chybách, ktoré urobilo Atari v posledných rokoch, je to konečne úspech. Pohľad do upraveného vnútra super-kompaktnej konzoly, ukazuje len niekoľko integrovaných obvodov:

dva vysokointegrované Custom - čipy (tipne nazvané "TOM & JERRY") v SMD - technike, DRAM, niekoľko zakončovacích odporov, niekoľko

konektorov - nič viac. Päť procesorov (GENERAL PROCESSING UNIT GPU, DIGITAL SIGNAL PROCESSOR DSP, OBJECT PROCESSOR, BLITTER a 68000) je kompletne integrovaných. Jaguar je 64 bitová konzola na báze kartridžov. 64 bit sa vzťahuje na šírku systémovej zbernice (106,4 MByte/s). Táto konzola spracúva dátá medzi jednotlivými procesormi rýchlejšie, ako hoci-ktorá iná konzola, ktorá je toho času na trhu. Základný prístroj s joypadom a hrou stojí 499 DM. CD mechanika má - po uvedení Jaguára na trh - stáť niečo pod 100 DM. Atari tvrdí, že je ešte priskoro pre čistokrvný CD pris-troj. Zatiaľ sú dve možnosti: lacnejšia CD mechanika je strašne pomalá. Riešenie 2: urobiť si rýchlejšiu mecha-niku, ale vtedy bude konzola oveľa drahšia. Ale zatiaľ môže Jaguár celkom dobre vyjsť aj bez CD. Vedľa predsa moduly Jaguára pojmu max. 48 MB nespakovaných dát. So špeciálnym komprimova-cím algorytmom môže Atari vtlačiť do jedného cartridge až 400 MB. Na CD sa zmestí 550 MB, takže základná zostava bez CD úplne

postačuje. Okrem objemného cartridge - pamäte, ponúka Jaguár veľké množstvo rôznych pripojení. S COM-LYNX-KABEL sa môžu prepojiť medzi sebou viaceré Jaguáre. Na tzv. ENHANCED-CONTROLLER-PORTS sa môžu pripojiť dva joypady, pripadne rôzne analógové alebo digitálne ovládače: svetelná pištoľ, joystick, myš alebo klávesnica. Jaguár môže predviesť aj nevi-dané efekty. TEXTURE MAPPING môže napríklad komplexné obrázky telies premietať v dvoch alebo troch dimenziách. Pomocou MORPHING sa môže premeniť hocijaký predmet na iný aj so zobrazenými prechodi-mi, takže efektom ála Terminator 2 nestojí už nič v ceste. Toto sú len dve z mnohých možností, ktoré sú uskutočnitelné pomocou HW prístroja.

HRY: Prirodzene každý nový systém môže byť hodnotený len svojim SW. Atari už podpisalo 37 licencii, medzi nimi Acclaim, Acti-vision,

Interplay, Ubi Soft a Microprose. CYBERMORPH, druh leteckého simulátora vo vektorovej grafike poukazuje na nedýchateľnú rýchlosť vo vnútri komplexného fraktálneho pohoria. Zmysel hry je zachrániť priestávajúcich kozmonautov, ktorí sú rozdelení na viac ako 50-tich mesiacoch. Hráč sa pohybuje celkom slobodne vo virtuálnej realite, môže stúpať, roztrieštiť sa, zrý-chliť, zastať a stretáva na svojej ceste okrem iného holografické postavy a prefikaných vatrelicov. SCRE-SCENT GALAXY by mohol pomocou grafických elementov znamenať revolúciu v žánri strieľačiek. Hry boli vyrobené a animované v najvyššej kvalite. Protivníci vyzierajú fotorealisticky. CLUB DRIVE je hra, ktorá sa hrá v jednom zábavnom parku budúcnosti. Hoci hra ešte nebola celkom hotová, ale 3D pretekárske vozy boli už celkom pojazdné. Človek sa tu môže pohybovať volne po krajinе. ALIEN vs PREDATOR v 3D Ego-perspektíve používa tieňové efekty a TEXTURE MAPPING. Mohla by oznamovať novú éru videoher. Do jari 94 má byť na trhu asi 15 titulov.

ZÁVER: Či má Jaguár šancu udržať sa na trhu, v súvislosti so SW politikou, rozhodne konečne konzument, ktorý kúpi konzoly na základe presvedčivej hry a nie pre možnosť HW.





LANDS OF LORE

Iste sa už každý z vás stretol s nejakou hrou typu dungeon, prípadne si ju aj zahral. Iných zase mohlo odradiť grafické prevedenie alebo hratelnosť niektorých hier tohto typu. A práve tým je určený nasledujúci článok. Hra Lands Of Lore je jednoducho skvelá po všetkých stránkach (množstvo animovaných sekvencií, každá postavička na vás hovorí výborne nasamplovaným ľudským hlasom - samozrejme len ak máte zvukovú kartu, tu treba pripomenúť, že táto hra je len na počítačoch PC-AT od 386 vyššie, kde zabera cca 18MB na harddisku). Hratelnosť je podľa mňa stredná až ľahká a určite ju zvládne aj začiatočník, keď si trochu "poturbuje mozgové závity" (doporučená aj keď nie nevyhnutná je aj aspoň čiastočná znalosť angličtiny, pretože vaše postavičky vám dosť často radia). Hra sa odvíja takpovediac sama a vy dostávate úlohy, ktoré treba splniť.

Samotný príbeh je nasledovný. Služobníci zlej čarodejnice Scothie objavili v jej baniach čarovný drahokam, ktorý jej umožňuje brať na seba podobu rôznych ľudí a zvierat. Po vyskúšaní jeho schopnosti sa rozhodla vyhlásiť vašemu kráľovstvu vojnu. Kráľ je nútene si vybrať hrdinu, ktorý by ho zbavil starostí so Scothiou. A tým hrdinom ste vy.

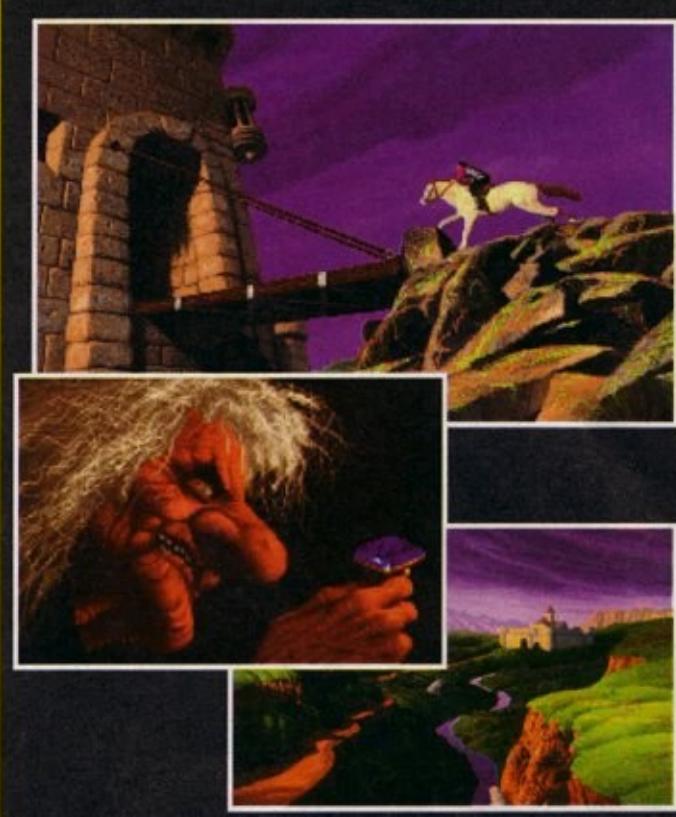
Vybrať si môžete zo štyroch ponúkaných postáv, pričom každá sa hodí na niečo iné (vyjadrujú to číslo pod každou z nich: Magic - množstvo many (magickej energie), Protection - odolnosť (nie ochrana, ako by ste to

mohli nájsť v slovníku), a Might - sila):

AKSHEL - je to typický mág, v boji tvárou v tvár je slabší ako ostatní ale má veľa mana energie na kúzlenie a keď sa trochu vycvičí, je perfektný, túto postavu vám odporúčam, pretože bojovníka dostanete počas hry ako pomocníka

MICHAEL - je rodený bojovník, má veľkú silu a odolnosť, ale v magii je slabý, aj keď časom sa niečo naučí

KIERAN - táto postava je vyslovene nanič, lebo v ničom



nevyniká a čo sa týka všeestrannosti je na tom oveľa lepšie CONRAD

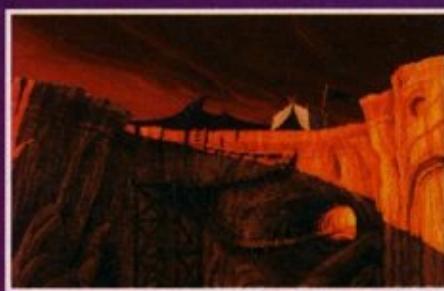
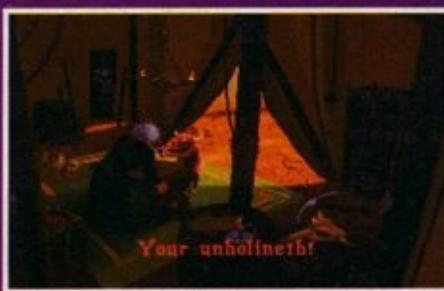
CONRAD - najväsestrannejšia a najuniverzálnnejšia postava, ale ja osobne mám najradšej postavičky, ktoré niečím vynikajú, pretože väčšinou je to v hre potrebné

Po vybrati postavy vám kráľ prostredníctvom hradnej stráže odkáže, aby ste za ním prišli do trónnej siene, kde vám dá úlohu, ktorú musíte splniť. Tu sa nachvíľu zastavím a poviem vám niečo o ovládani tejto hry.

Ovládanie tejto hry je dosť podobné ovládaniu, ktoré mnohí z vás poznajú z trilógie Eye Of The Beholder. Pre tých, ktorým to nič nehovorí - ovládanie je klasické. Obrazovka sa dá rozdeliť do niekoľkých logických časti. Vpravo hore je pohľad na hru očami vášho hrdinu, vľavo od nej je plocha s ornamentom, kde sa vám objaví staroveký zvitok s kúzľami (najprv ich ale musíte nájsť, na začiatku hry tento zvitok nemáte, lebo viete len jedno kúzlo). Pod týmto ornamentom (respektívne zvitkom) sú šípky, ktoré slúžia na ovládanie smeru pohybu vašej postavy (osobe vám ale doporučujem ovládať pohyb postavy pomocou numerickej klávesnice: 7 -



My liege, it is as we feared.





Vtedy sa vám oba údaje vypisú v číselných hodnotách v tzv. komunikačnom riadku (je medzi obrazovkou pohľadu a obrázkami vašich hrdinov). Vpravom dolnom rohu obrazovky sa nachádzajú obrázky vašich hrdinov. Keď na ne kliknete (vždy keď hovoríš o kliknutí myší), objaví sa vám vpravo hore obrázok s údajmi o danej postave. Je tu nakreslené, ako je postava oblečená, čo má v rukách a vpravo od tohto sú tri údaje: Fighter - vyjadruje, ako dobre vie postava bojovať, Rogue - vyjadruje schopnosť postavy otvárať dvere pakačmi a Mage - hovorí vám, aké schopnosti kúzlenia postava má. Za každým z týchto údajov je číslo, ktoré udáva úroveň postavy v tej ktorej oblasti. V praxi to znamená toto. Ak mala vaša postava na začiatku napr. 10 magických bodov, potom v úrovni 2 už bude mať $2 \times 10 = 20$ magických bodov atď. Z tejto obrazovky sa dostanete kliknutím na nápis EXIT. Napravo od obrázku tváre vašej postavy sú dve ikony. Horná slúži na boj so zbrahou (zbraň ale musíte mať v ruke), vtedy sa vám tam objaví jej symbol) a to tak, že jednoducho na túto ikonu kliknete. Ikona pod ňou slúži na kúzlenie. Najprv si zo zvitku z pravej hornej časti obrazovky vyberiete kúzlo (samozrejme, len ak zvitok máte, inak si nemáte čo vyberať, pretože poznáte len jedno útočné kúzlo SPARKS). Potom kliknete na ikonu kúzlenia. Objavia sa vám rimske číslice I. až IV., ktoré predstavujú silu kúzla (čím väčšiu silu použijete, tým je kúzlo účinnejšie, ale zoberie vám viac magickej energie (many)). Kúzlo sily IV. má väčšinou špeciálne júlinky, napr. FROZEN zmrazi ľubovoňu prišeru do ľadovej kryhy, a keď po nej potom udriete ľubovoňu

zbraňou, rozletí sa na kúsky). Ak sú niektoré čísla "zahmlené", znamená to, že na kúzlo tejto sily ešte nemáte dosť skúseností, prípadne magickej energie. Pod obrázkami vašich postáv sú ešte polička, do ktorých si môžete uložiť predmety. Poličok je pomerne dosť (sú spoločné pre všetky postavy) a posúvate ich vpravo od obrazovky pohľadu. Rastliny a tekutina, ktorú máte od začiatku pri sebe, slúžia na liečenie. Teraz už môžete odísť z hradu a začať hľadať náhrdelník. Treba nájsť dve strážcov jaskyne a premoči ich. V jaskyni nájdete lampa (pozor!!!, toto je jediné miesto, kde sa dá lampa získať, a bez lampy je hra prakticky neprejditeľná). Lampa sa vám vždy sama rozsvietí, keď to bude treba (samozrejme v nej musí byť olej, postupne, ako sa olej miňa, svieti menej a menej, až nakoniec zhasne, vtedy treba nájsť olej (oil) a kliknúť s ním na ikonu lampy - je pri knihe s automapou). Potom treba nájsť prievozníčku a ukázať jej sprievodný list. Ona vás odvezie na ostrov SOUTHLAND, kde sa nachádza ROLAND ESTATE. V ROLAND ESTATE nájdete zomierajúceho muža (je za tajnou stenou, ktorú stráži veľký orkov). Keď vám pred smrťou povie, že náhrdelník ukradli orkovia a nevie kde je. Poobzerať sa ešte po dome a nájdite starý papier (je v niektorom krbe), s ktorým sa vráťte späť ku kráľovi do GLADSTONE.

Ešte pred odchodom z ostrova sa však zastavte v miestnej krčme, kde nájdete bojovníka, ktorý sa pridá k vám. V krčme tiež zaklopí na dvere, ktoré sú úplne vpravo a mužovi, ktorý vám otvorí, povedzie svoj príbeh. Dá vám kompas (jeho ikona sa objaví vpravo hore). Potom sa vráťte k prievozníkovi, ktorý vás zavezie späť ku kráľovi. Ale pozor! Teraz to už nebude zadarmo, ale za každú

osobu treba zaplatiť 100 minci (preto trochu pobehajte po lese a nejaké peniaze nájdite - môžu byť aj v dutinách stromov, prípadne v hniezdach). Ku kráľovi sa musíte vrátiť aj s bojovníkom z krčmy. Po návrate do trónnej siene ste svedkom, ako zlá čarodejnica Scothia otrávi kráľa. Vy dostanete ďalšiu úlohu, a tou je priniesť elixír, ktorý vylečí kráľa. K tomu dostanete nového bojovníka, ktorý vám otvorí jaskyňu zavalenú balvanom. V podzemí jaskyne vám jejvládca povie, aké prísady do elixíru potrebujete (musíte mu ale dať mystickú dýku - nájdete ju niekde v jaskyni). Po návrate z jaskyne zistíte, že vás hrad je vypálený a zmrrozené telo kráľa uniesia čarodejnica Scothia. Teraz musíte začať hľadať prísady do elixíru. Ludom, ktorých stretnete, ukazujte recept na elixír od pána jaskyne (tentot je vo forme hádania a niektorí ludia vám do neho zaznačia správne odpovede). Keď máte elixír hotový, zanezte ho princeznej, ktorá sa skrýva vo voze niekde v lesoch (nebojte sa, nájdete ju). Počas hľadania prísad do elixíru sa dostanete do močiarín, baní a pod., kde vás okrem prísej a logických hádaniečiek čaká aj spústa náhernej grafičky. Tu môj popis končí a ďalej už musíte ísť sami (mysím si, že s podrobnejším návodom by ste stratili pôžitok z tejto prekrásnej hry).

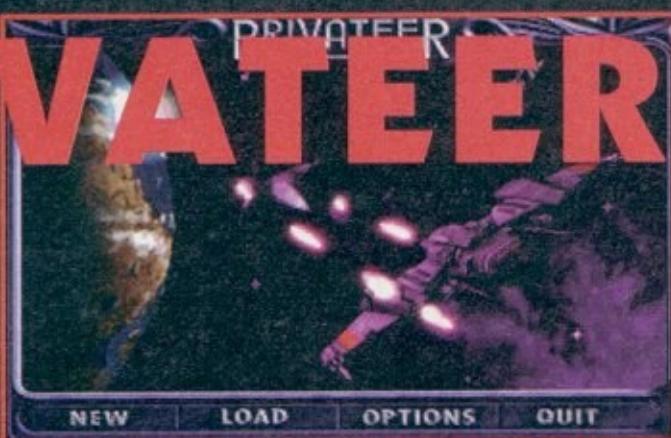
Ná záver ešte pár rád. Pri pade z veľkej výšky sa Vám môže rozbiť kompas aj lampa. Veľa zámkov (najmä truhlice) sa dá otvoriť paklúčmi (najprv ich ale musíte nájsť). Niektoré truhlice sa dajú rozbiť sekúrom. V močiaroch sa vyskytujú prepadiaská, kde sa môžete utopiť. Sú to miesta, z ktorých unikajú bublinky. Ak chcete po nich prejsť, musíte ich najprv zmraziť kúzľom FROZEN. Rovnako aj kamenné prísej v baní sa dajú zničiť len týmto kúzľom. V hre je dôležitou zbraňou kladivo. Snažte sa ho čím skôr nájsť. Slúži na rozbijanie tajných stien, ktoré sa inak rozbiť nedajú v lesoch, ale aj inde, prehľadajte každú dutinu či škáru. Sú tam veci, ktoré vám uľahčia život. A najmä si často "sejvujte" stav na harddisk, trebá sa aj po každom úspešnom boji (funkcia SAVE je veľmi rýchla a inteligentná, po jej zvolení sa hra ani na okamžik nepreruší a stav sa na harddisk zapíše, až keď má na to procesor čas). To je asi tak všetko o tejto fantastickej hre. Jej grafička a zvuk sa jednoducho nedá opisať, to treba vidieť a počuť.

Ernest Štibrany

LANDS OF LORE	
WESTWOOD	
IBM PC-AT	
	6 6 6 6 6 6
	6 6 6 6 6 6
	6 6 6 6 6
	6 6 6 6 6 6



PRIVATEER



NEW LOAD OPTIONS QUIT

Určite každý z vás už počul o hre dvadsaťteho prvého storočia, o hre Privateer (aspoň tak je hodnotená v zahraničných časopisoch). Kto o nej ešte len počul môže ľutovať, že ju ešte neviel, pretože táto hra na mire predbehla všetkym konkurenčným hrom tohto typu (jediným dôstojným partnerom je pre ňu X-WING). Privateer prevzal z predošlých hier len to najlepšie plus bezkonkurenčnú grafiku, ktorá sprevádzá celú hru. Rovnako je to aj so zvukovými efektami a sprievodnou hudbou (samozrejme len na zvukovej karte, hra samozrejme podporuje aj Sound Blaster 16). Uvodné demo je sprevádzané veľmi kvalitne samplovanými hlasmi a ak si kúpite aj tzv. Speech disky (sú tri), hra na vás hovorí stále. Čakajú na vás vesmírne súboje a la Wing Commander (ale už bez kockatej grafiky a s podstatne vyššou grafikou vesmírnych lodí), obchodovanie ako v legendárnej Elite, a to všetko je spestrené množstvom nových kozmických lodí, zbraní a výbavou, ktorú si môžete nakúpiť a vylepšiť tak svoju loď. Firma Origin vytvorila hru nevšedných kvalít, ktorá sice vyžaduje slušný hardwér (PC-386/40MHz a 4MB RAM je naozaj len minimálnou zostavou a hra túto hru na slabších strojoch doporučujem len sadomasochistom, ktorí sa rádi týrajú). Aby ste mohli v pohode vychutnať túto skvelú hru, odporúčam PC-486DX/33MHz Local Bus a grafickú kartu s akcelerátorm. Privateer na rozdiel od iných hier disponuje rôznymi zameraniami hráča. Kto sa rád číti ako lovec pirátov, môže si v planetárnom počítači vyberať rôzne bojové misie, za ktoré je dokonca platený. Pre špecialistov obchodu hra ponúka obchodné spolky a obchodné počítače ponúkajúce výhodné kšefty na prevoz. Komu sa to nepáči, môže podnikat na vlastnú päť, prípadne sa môže dať na pirátsku cestu a unikať pred policiou a lovčami. Počas hry môžete tieto zamerania striedať a vyepsiť si svoje schopnosti vo

všetkých smeroch. Za zarobené peniaze si môžete kupovať už spomínané nové kozmické lode, zbrane a rôzne doplnky (bez ich pravidelného dokupovania nemáte v hre šancu). Ovládanie hry vyzerá doslova fažké, ale nemusíte sa báť, sme tu my.

Po úvodnom deme sa na obrazovke zobrazí titulná tabuľka, v ktorej si môžete vybrať zo štyroch možností:

NEW - nová hra

LOAD - nahratie uloženého stavu

OPTIONS - výber:

UNLIMITED AMMO - nekonečné streľivo

INVULNERABILITY - nerozbitnosť

MUSIC - hudba (ak máte zvukovú kartu) **SOUND F/X** - zvukové efekty (taktiež len s kartou)

MOUSE/JOYSTICK/MOUSE - no comment

JOYSTICK CALIBRACION - presné nastavenie analógového joysticku
Po zvolení NEW musíte vyplniť malý dotazník:

ENTER NAME - vaše meno a

ENTER CALLSIGN - volačka pre kamošov.

Po týchto formalitách sa ocitnete v planetárnom prístavisku HANGAR. Opišem len základný prvý planetárny systém TROY, v ktorom sa nachadzajú dve banicke základne (MINING BASE) a jedna poľnohospodárska planéta (AGRICULTURAL BASE). Okrem planét sa v tomto systéme nachádza päť skokových dier. Pomocou nich a JUMPER-prístroja na medzisystémové skoky si môžete odskočiť do iného systému, kde sa nachádzajú nové planéty s novými zameraniami (napr. zbrojárskym priemyslom, chemickým priemyslom s pod., ale nechám vás prekvapit). Do iných systémov chodte, až keď ste poriadne ozbrojený (čím vyspelejší systém, tým sú tam silnejší piráti a lovci). Na prvej planete sa vám pokúsim vysvetliť ovládanie a využitie planét. Vesmírnym súbojom sa budem venovať neskôr. Pomocou myší a nápisov sa môžete pohybovať po celej planete. Význam nápisov je nasledovný:

MAIN CONCOURSE - hlavná sála, z ktorej sa môžete dostaviť do iných častí základne.

COMMODITY EXCHANGE - centrum pre nákup a predaj tovaru. Nemusíme zdôrazňovať, že najvyššie zisky máte z nelegálneho tovaru, ktorý vám však môže zabaviť vesmírnu polícia.

MISION COMPUTER - počítač s bojovými úlohami. Tu treba podotknúť, aby ste si dávali pozor, pretože zvolená misia je platná dovtedy, pokým nebude splnená (a inú misiu si už na tej istej základni vybrať nemôžete). Číže ak sa vyhnete miestu zvolenej misie, piráti alebo iná záležitosť na vás na danom mieste počká.

BAR - bar. Tu sa dozviete najnovšie vesmírne novinky (na ktorých planéte prebieha štrajk, čo zvyšuje nákupnú cenu tovaru alebo upozornenie na rôznych výčinajúcich pirátov v určitých oblastiach).

SHIP DEALER - tu môžete predať svoju starú loď a kúpiť si jednu z troch nových lodí:

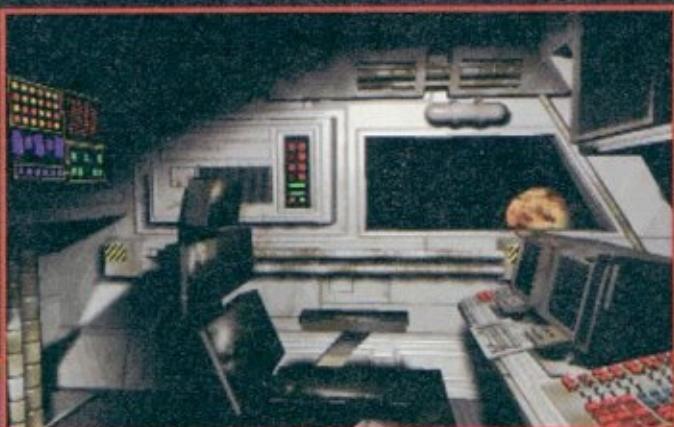
ORION - najodolnejšia loď s veľkým tovarovým priestorom. Možnosť zakúpenia ochranných štítov číslo 5. Majiteľ týchto štítov sa nemusí obávať obyčajných pirátov, pretože loď sa stane lietajúcou pevnostou. Táto loď má najviac miesta pre tovar.

GALAXY - má tiež dosť veľké prepravné priestory a vďaka svojim veľkým rozmerom sa dá na ňu priepnúť veľké množstvo zbraní. Je to univerzálna loď dobrá na obchodovanie aj na boj. Po rozšírení nákladného priestoru unesie 225 kusov tovaru. Ak sa stanete nesmieŕne zamožným letom, táto loď sa dá vyzbrojiť na úroveň bojových lodí (je to iba otázka peňazí). Potom je skoro taká neporovnatelná ako

CENTURION. **CENTURION** - Ideálna loď pre tých, ktorí už obchodovanie zavesili na klinec a chcú sa profesionálne žiť lovom pirátov a iných kriminaánkov. Loď môže uviesť len 100 kusov tovaru (nákladný priestor nie je možné ďalej rozširovať) čo je veľmi málo na obchodovanie, a preto je táto loď vhodná len na boj. Vo výbere SHIP DEALER samozrejme môžete vždy predať svoju loď a získať tak potrebné peniaze na nákup inej lode.

HANGAR - letisko (pristávacia plocha).

REPAIR AND UPGRADE - oprava a nákup lodného zariadenia. Nachádza sa tu široký sortiment zbraní, lodného vybavenia a obranných prostriedkov. Peňazi je





vždy málo, a preto sa dobre rozhodujte, čo je pre vás v danej situácii najdôležitejšie. Jednoznačne odporúčam ako prvú investíciu zakúpenie riadených raket. Na prvej lodi TAURUS ich máte už od začiatku, ale pri kúpe inej lode vám predavač automaticky odpredá všetko doterajšie vybavenie. Môžem vám poradiť, že výhodnejšie je vybavenie predaf zvlášť v REPAIR AND UPDATING. Do raketového (MISSILE) kanóna je možné zakúpiť štyri druhy bômb. Jednoznačne tu nešetríte a kupujte najdrahšie (FF po 100 creditoch).

SOFTWARE BOOTH - nákup nových palubných počítačov a hviezdnych map. Nachádzajú sa tu tri typy počítačov a z nich tri výkonnostné skupiny. Na začiatku ste vlastníkom najslabšieho typu druhej výkonnostnej skupiny (cena 30000 creditov). Tento počítač má schopnosť uzamknúť nepriateľskú lodi, radar s krátkym dosahom, zobrazovanie sily štítov nepriateľa a určenie typu lode. Veľkou nevýhodou oproti počítačom typu HUNTER je, že každá lodi je označená len šedou farbou a tak neviete, či daná lodi je polícia, kamarát alebo pirát. Stalo sa mi, že som omylem obstreloval policiu, ktorá ma označila pirátom a stal som sa láhôdkou pre lovcov pirátov. Aby ste sa vyhli podobným situáciám, odporúčam vám si čo najskôr zakúpiť počítač typu HUNTER druhej kategórie. Tento má schopnosť odlišovať nepriateľov (červená farba) a priateľov a policiu (modrá farba).

MERCHANTS GUILD - spomínaný spolok obchodníkov. Tu sa nachádza obchodnický počítač, ktorý však môže používať až vtedy, keď šéfov spolku GUILD MASTER zaplatíte 1000 creditov ako členské. LAUNCH - nástup do lode, lodi automaticky vzletne. Na polnohospodárskej planéte sa nachádza nový nápis: LOADING PAD - účel je ten istý ako HANGAR (čiže pristavisko). Nemusíte pripomínať nesmerne výborne prepracované pohľady na kozmickú

lod a samozrejmosť, že nová lodi má nový dizajn. Na nové silnejšie kozmické lode môžete dokupovať vybavenie, ktoré sa nedá použiť na slabšie lode. U lepších lodi je možnosť zakúpenia rotačných vežičiek, ktoré majú veľký význam v pohodlini a rýchlosť letu, pretože ak ste vlastníkom nejakej staršej lode, pri prepádnutí pirátmi sa musíte brániť, pričom sa vychýlite od danej trasy a vás let sa tak predíž. Ak ste však vlastníkom spomínamej vežičky, nastavite lodi na daný kurs a presunite sa pomocou F-klúčov do vežičky. Tu sa môžete krútiť, strieľať a pohybovať bez toho, aby ste odbociili z nastaveného kurzu. Každá lodi sa dá postupom času vyzbrojiť a vynoviť, a preto by som sa upísal k smrti, keby som chcel opísať všetky ich vlastnosti. Preto iba zhruba opísem hlavné črty všetkých lodí. Dúfam, že popis kláves vám napomôže pri vesmírnych súbojoch a k celému ovládaniu lode.

A - cieľové miesto letu a presná vzdialenosť A - ak svieti nápis AUTO, potom tento kláves odviedie lodi do lodenému počítaču C - komunikácia s okolím (lode, planéty, polícia, piráti atď.) D - vzdialenosť od zvoleného cieľa E - zobrazenie uzamknutého cieľa. Tu sa vám na displeji zobrazí typ uzamknutej lode, síla štítov a jej presné meno G - preplňanie palubných laserov alebo kanónov J - JUMP skok, skákať môžete len v prípade, ktorý som už spomenul (ak máte zabudovaný JUMP DRIVE a ste blízko skokového bodu) L - uzamknutie cieľa, na obrazovke sa vám udržuje uzamknutá lodi zo svojimi základnými parametrami M - informácie o vašom náklade a kapitále. Každý náklad má pred svojím menom udané evidenčné číslo. Ak stisnete M a číslo pred tovarom objaví sa vám presné množstvo tovaru v kusoch. N - vesmírna mapa P - pauza R - poškodenia vašej lode S - zapínanie a vypínanie štítov. Aj štity pohľadu energie lode a sposobujú zameriať (uvídeť na obrazovek palubného počítača), stlačte Enter. Modrý lúč pritiahne daný náklad k

(podobne ako vo Wing Commander II). T - zmena cieľa na obrazovke V - detail kamery na uzamknutú lodi X - vyhodenie nákladu do vesmíru (ak sa chcete zbaviť pirátov) W - prepínanie zbrani TAB - zapína forsáz (kým ho držíte stlačené, vaša maximálna rýchlosť sa zdvojnásobi), ale len vtedy, ak máte kúpený Afterburner ALT X - odchod z hry SPACE BAR - aktivizácia laserov (t.j. streľba) ENTER - vypustenie navolenej zbrane (rakety, torpéda a pod.) F1-F6 - pohľady F7 - zapínanie a vypínanie raketovej kamery F8-F12 - dodatočné pohľady pri väčších lodiach Ak si chcete nahrať vás stav na disk (pripradne z disku), pozrieť si svoju misiu alebo náklad, stlačte naraz obe tlačítka myši (ale funguje to len na planétagach, presnejšie na ich prístavisku - v hangári).

Malé upozornenie: Ak sa rozhodnete kúpiť si nové silnejšie štity alebo lepšie zbrane (ako je neutronové delo a pod.), musíte si pred touto investíciou najprv kúpiť vylepšenie motorov UPDATING ENGINE, ktoré sa vložia do vašich motorových trysiek a slúžia ako alternátor na dobíjanie palubnej batérie. Potom sa vaše štity budú rýchlejšie obnovovať a lasery sa už tak ľahko neprehrajú. Na bezchybnú prevádzku lode by ste mali mať také isté číslo vylepšenia motorov, ako máte číslo štítov. Pretože ak si kúpite štity číslo dva a nemáte žiadne vylepšenie motorov, štity sa nikdy nenabijú na maximum, a dokonca vám znížia palubnú batériu, takže nebudeť môcť používať lasery (alebo iné palubné zbrane). Taktôto stanete ľahkou korisťou pre pirátov. Pirát ale môžete aj vy. Stačí si kúpiť Tractor Beam a mať prázdny nákladný priestor. Keď teraz zaútočíte na obchodnú lodi (keď sa s ňou chcete rádiovo spojiť, má názov Merchant) a zničíte ju, vo vesmíre zostane poletovať jej náklad. Vy si navolte Tractor Beam ako zbraň (pomocou klávesy W) a keď daný náklad zameriať (uvídeť na obrazovek palubného počítača), stlačte Enter. Modrý lúč pritiahne daný náklad k

Vašej lodi a uloží ho do nej. Taktôto sa dá prísť k peknému majetku, lebo obchodné lode sa väčšinou nebráňia, ale treba si dávať pozor na policiu. Ak je nablízku, nikdy na obchodné lode neútočte!

Cieľom samotnej hry je objavovať tajomnú civilizáciu Streltekov. Na to, aby ste ju ale objavili, musíte splniť množstvo niekedy naozaj pekelných misií. Prejsť túto hru s inou lodou ako Centurion je prakticky nemožné, pretože záverečné misie sú inak neprejditeľné (napr. treba bojať s 15-timi Kilrathami naraz, a to ešte v pásme meteoritov). Čiže stratégia hry je asi takáto. Živte sa poctívym obchodom a lietaním z planéty na planétu dovtedy, kým si nezarobíte dosť kreditov na kúpu Centuriona s najlepšou výbavou (najlepšie zbrane, štity, motory a pod.), lebo iba s takto vyzbrojeným Centuriónom máte šancu hru prejsť. Keď ho už máte, lette do systému New Detroit na planétu New Detroit a tam sa v bare porozprávajte z mužom, ktorý sedí pri stole. On Vám dá prvú misiu z tých, ktoré treba splniť pre úspešné prejdenie hry. Keď splníte všetky misie, ktoré vám dá, pošle vás a iným ľuďom atď. Taktôto postupujete až do ukončenia hry. Pozor ale! Kto si myslí, že je to len bezchádzavé plnenie misií, je na veľkom omyle. Dej hry sa neustále vyvíja a využíva naozaj dobre rozmyšľať, čo urobíš ďalej. To je asi tak všetko k popisu hry, a teraz niekoľko slov na záver.

Firma Origin svojich priaznivcov nikdy nesklamala, či už to bol dnes už klasický Wing Commander, jeho pokračovanie Wing Commander II. alebo známy Strike Commander a rozhodne ich nesklame ani teraz. Hra Privateer svojou grafikou, zvukmi, atmosférou a celkovým spracovaním určite zaujme každého, kto sa túži stať vesmírnym letom a má stroj PC-386 a viac. Preto priatelia inštalujte, spusťte a hrajte! Je to skrátka hra Number One a predpokladám, že noučest dosť dľho zostane.

P.S. Pre priaznivcov tejto hry (najmä pre tých, ktorí ju už prešli), mám dobrú správu. Na svete sú už aj 2 data disky k tejto hre, a to pod názvom Righteous Fire. Je na nich nové demo, nové misie, zbrane, štity, motory ... a najmä spúšťa novej fantastickej grafiky. Kto ich nemá, pride oveľa!

Ernest Štibrányi





F1 TORNADO SIMULATOR

ZEPPELIN GAMES 1990

Pokud si už někteří z vás spokojeně mnou ruce a říkají si: "Paráda, další letecký simulátor", tak dopadil asi tak jako před časem já a můj kolega. Taky jsme si myslí, že jde skutečně o simulátor. Ale běda! Jaké bylo naše překvapení poté, co se program nahrál Pod velkým nápisem F1 TORNADO byla suverénně nakreslená přesná silueta letounu F4 PHANTOM, což už dost nahlídalo naši důvěru v solidnost programátora. No a po spuštění hry jsme se sizzou v oku zjistili, že se jedná o zcela normální střílečku spíše podprůměrné kvality (vztahem k tomu, co už bylo vyrobeno dříve)... Chtěl bych tedy hlavně varovat eventuelní další zájemce, až budou listovat v "dlouhých seznamech her", že tohle není to, co název slibuje! Po nahrání se dokonce po čase samo spustí DEMO, které zájemci ukáže průběh některých levelů hry. Spusťte-li tedy hru, zjistíte, že:

Akce se odehrává v horní části obrazovky, která se tradičně posouvá zleva doprava. Dolní část sice zaujmí docela sympatická přístrojová deska, bohužel však naprostě nefunkční a sloužící pouze coby místo, kde se na obrazovce radaru zobrazují nově získané zbraně vašeho letounu. V průběhu hry jsem si okamžitě všiml, že všechna zde se vyskytující letadla, včetně toho vašeho, s oblibou létat dosti nepřirozeně na zádech a tzv. "nozívky let" (křídlo otočeno k zemi). Normálně se tu snad chovají pouze vrtulníky. Jinak se tato hra chová jako zhruba každá průměrná střílečka - v různých levelech pod vám ubíhají různé krajiny - zalesněné oblasti, pouště, moře s bitevními loděmi atd. Letouny několika druhů a vrtulníky na vás útočí zepředu i ze zadu a na konci nepříliš dlouhých levelů je vždy tradiční koncový nepřítel, kupodivu nutno přiznat, že dost solidně nakreslený (americký tank M-60, ruský vrtulník Mi-24, transportní letoun C-130 Hercules atd.). Během hry lze jestě občas sebrat přídavnou zbraň. Ta přitom může mít různé podoby - bomby, raketu, zvýšenou rychlosť, dvojitý kanón atd. Nabídka se střídal výkreslují v místě radaru na palubní desce a co si zvolíte, to pak po krátký časový úsek můžete využívat. Hra je bohužel i dost krátká, má pouze 4 leveley, takže si ani moc nezaostříte...

Co tedy říci na závěr o tomto "simulátoru"? No, hrát se to trochu dá, ale řekl bych, že v minulosti tu byly desítky a desítka daleko lepších stříleček, než tenhle výtvar (zpomínáte např. na hru FLYING SHARK?) Tohle si zkuste a asi se už k tomu nikdy nevrátíte. Zvuky jsou pouze pro BEEP, podpora AY zádná...



PARA ACADEMY

ZEPPELIN GAMES 1990

Titulní obrazovka s ozbrojeným výsadkářem dává tušit, že tento program bude mít něco společného s výsadkáři. Ale co? Bude to nějaká střílečka, nebo co? Omyl - je to parašutistická akademie, tedy škola elitních výsadkářů. Úkolem hráče pak je, aby jeho svěřenec dosáhl jak nejlepších výsledků ve všech disciplínách, které v akademii musí trénovat. Kromě zajímavé titulní obrazovky má PARA ACADEMY ještě na první pohled zajímavou a velikou znakovou sadu, která se dobře hodí k této hře. Celá hra se skládá z těchto disciplín: Sprint na 100m, plavání na 100 m znak, přetahování lanem, zvedání címků vleže, stříleba do terče a splňání pololan. Soutěž probíhá tak, že první kole má méně hrdě časové a výkonnostní limity, které se později v dalších kolech stávají tvrdšími. Např. počáteční limity na 100 m sprint a plavání jsou 20 sekund, v druhém kole už 15 sekund a třetím 10 sekund.

SPRINT - klasické zpracování běhu. Po startu běžec vyrazí

elegantně ze startovní pozice a pak běží vpřed v závislosti na rychlosti pohybu joysticku vpravo-vlevo. Rychlosť znázorňuje sloupková stupnice, velké číselné ukazatele ukazují čas a uběhnutou vzdálenost. Za běžcem se plynule posouvá pozadí stadionu.

PLAVÁNÍ je provedeno obdobně. Závodník se odraží při startu plavání na znak (dobře provedeno) a pak elegantně pokračuje až do cíle.

PŘETAHOVÁNÍ LANEM - opět rychlosť pohybu joysticku vlevo-vpravo dává silu vašemu závodníku, který musí soupeře přetáhnout na svou stranu za určenou časovou limitu 8 sekund (průběh kole 7 sekund).

ZVEDANÍ ČINKY - závodník leží na výpravné lavici a rychlosť kmitání joysticku dodává silu jeho pažím. V prvním kole musí provést 10 zvednutí, v dalších 10 nažázených paží za 35 sekund. Rovně paže signalizuje zvukový signál.

STŘEĽBA - klasické provedení,

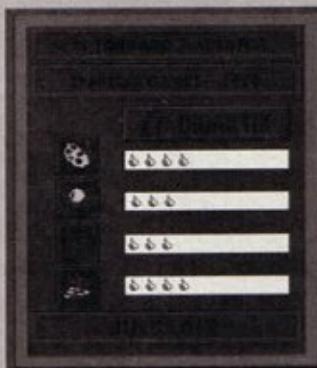
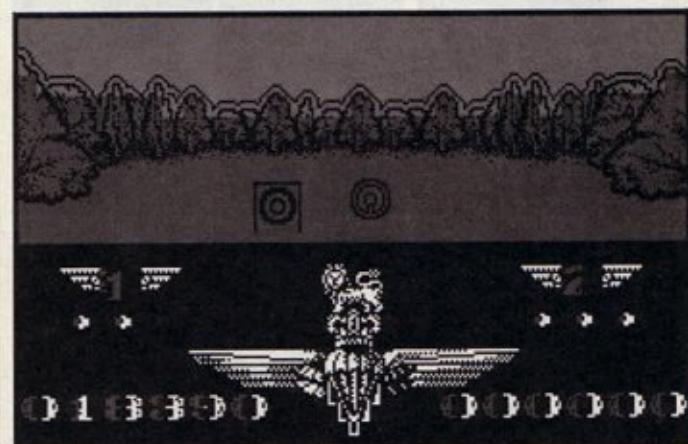
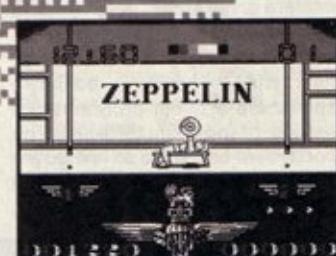
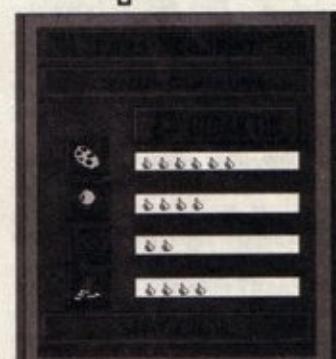
kdy se v náhodných místech zvedají terče a vy v časovém limitu 60 sekund máte trefit 10 terčů.

SPLH - v tělocvičně jsou dva lana. Po vyplnění na jedno závodník automaticky sleze dolů, přeběhne k druhému lanu a šplhá zase na ně a tak až do splnění limitu. Rychlosť šplhu opět závisí na kmitání joysticku.

Spolite-li disciplíny v limitu, text "CONGRATULATIONS, YOU HAVE BEEN PROMOTED" vám sdělí, že jste absolvoval test úspěšně a můžete začít s těžšími limity všechno znova - pokud vás to už nepřestalo bavit.

Hry tohohle typu byly dříve dost populární. Tahle PARA ACADEMY, i když je celkem solidně zpracovaná a nepůsobí špatně, přecejen není asi v dnešní době hra, ke které se budete stále vracet. Na to je příliš jednoduchá jednotvárná. Z tohoto námětu se asi nedá už nic moc zajímavého vytěžit.

Petr

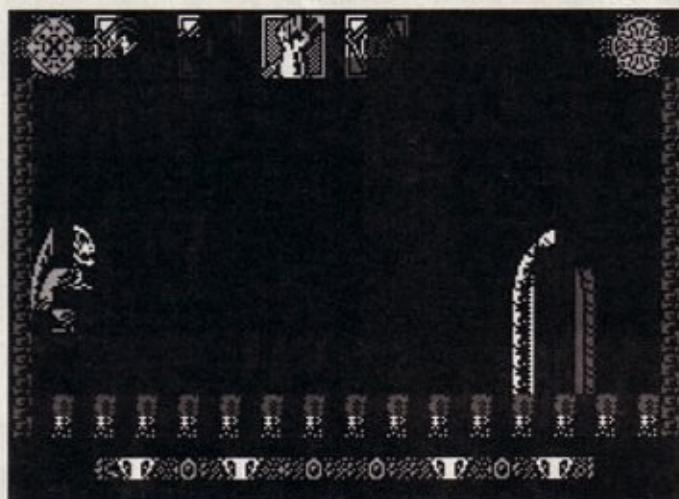


LONE WOLF

AUDIOGENIC SOFTWARE 1990/91

Hra LONE WOLF vznikala velmi dlouho - mám ještě doma číslo SINCLAIR USER ze srpna 1989, kde je množství obrázků z již téměř hotové hry, která se pak z nějakých důvodů nedostala do prodeje. Dokončena byla teprve v 1990 a do prodeje dána firmou AUDIOGENIC až během 1991 roku.

Hra LONE WOLF úzce souvisí se světoznámou sérií knih LONE WOLF anglického autora Joe Devera, která již vyšla ve 26-ti pokračováních a jeden díl této série - "Útok ze tmy", vyšel nedávno i u nás (vyjdou i další). Nejde zde o obvyklou pasivní četbu knihy, ale o tzv. "ROLE PLAYING BOOK" - interaktivní četbu, kdy čtenář může svým počínáním a rozhodováním ovlivňovat a měnit děj příběhu. Pokud nevěříte, opatřete si tuto knihu. O celosvětovém úspěchu této sítě svědčí třeba jen to, že v 1989 roce se udával počet prodaných knih na 17 milionů!! LONE WOLF však existuje i jako výborná společenská stolní hra a dokonce jako telefonní hra! Počítačová verze LONE WOLFA sice přejímá některé prvky knihy, avšak jinak je dost odlišná - řekl bych, že knižním sériím se nevyrovnaná, protože je navržena zcela odlišným způsobem a cílem programátorů nebylo přenést knižní příběh do počítačové hry, spíše se knihou jen trochu inspirovali a vytvořili klasickou kombinaci akční hry,



bludiště a platform game (plošinové hry). Jak to dopadlo, řekneme si až na konci článku...

DÁVNÝ PŘÍBĚH NA ÚVOD

LONE WOLF (samotný vlk) je jméno hlavního hrdiny knihy i této hry. Jako mnoho jiných v SOMMERLUNDU, jednoho z království MAGNAMUNDU, ion byl rodiči vysláni do kláštera KAI, aby se zde pod vedením učených a dovedností mnichů během několika let zdokonalil v bojovém umění. V klášteře KAI dostal jméno LONE WOLF a získal zde dovednosti a schopnosti, jiným lidem nedostupné. Stal se jedním z rytířů řádu KAI, kteří vedou neustálý boj s ničemnými DARK LORDS - Temnými pány, kteří neustále ohrožují SOMMERLUND. Jednoho dne, kdy byl LONE WOLF mimo klášter, stal se svědkem přepadení kláštera KAI hordami

DARK LORDS. Když však dobehne do kláštera, spatří už jen hroutící se zdi budovy a dokončené dílo zkázy... S tváří obrácenou k nebi, přisahá Temným pánum pomstu za toto krveplorití. LONE WOLF nyní zůstal posledním z rytířů řádu KAI a jeho nekonečný boj s DARK LORDS začíná...

DISCIPLÍNY KAI

Během staletí mniši z kláštera KAI ovládli různé způsoby boje, známé jako DISCIPLÍNY (DOVEDNOSTI) KAI - "KAI SKILLS". Těchto disciplín je celkem 10 (ve hře jen 8) a jelikož je LONE WOLF ještě nestal všechny zvládnout, může si z 8 ve hře vybrat 4 dovednosti. Vyjmenujme si oněch 8 dovedností z kláštera KAI, které lze použít v této hře:

WEAPON SKILL - dovednost v ovládání zbraně. Zvýší tvé bojové schopnosti a sílu tvých paží.

INVISIBILITY - neviditeelnost. Tvá postava začne "blikat" a nepřátelé tě přestanou vidět - nemohou tak přesně zadávat údery.

KINSHIP (ANIMAL KINSHIP)

- spřízněnost se zvířaty. Zde zavolá na pomoc vlka, který chvíli zdrží nepřitele.

SIXTH SENSE

- šestý smysl. Ukáže ti správnou cestu, nebo naznačí řešení problému.

HEALING

- léčitelství. Velmi užitečné pro regeneraci sil v boji s démony a jinými protivníky.

PSI SURGE

- útok duševní silou. Nejen zbraněmi, ale i mohutnou silou psychické energie dovedou rytíř KAI působit na některé nepřitele, kteří neovládají sami obranu proti duševní energii.

MINDSHIELD

- štít proti útoku nepřitele duševní energií, který vám ušetří část potřebné životní energie.

DIVINITY

- umožní ti uvidět démona, pokud se ten rozhodne použít kouzla neviditelnosti.

ZAČÍNÁME BOJ

Po nahrání hry se objeví menu s těmito možnostmi:

1 - START GAME (start hry)
2 - SOUNDS: EFFECTS ON/OFF (volba zvukových efektů)

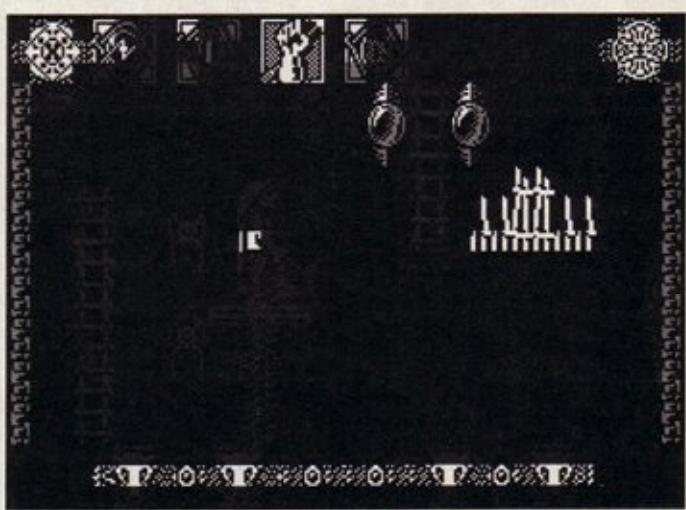
3 - SELECT KAI SKILLS (výběr dovednosti KAI)

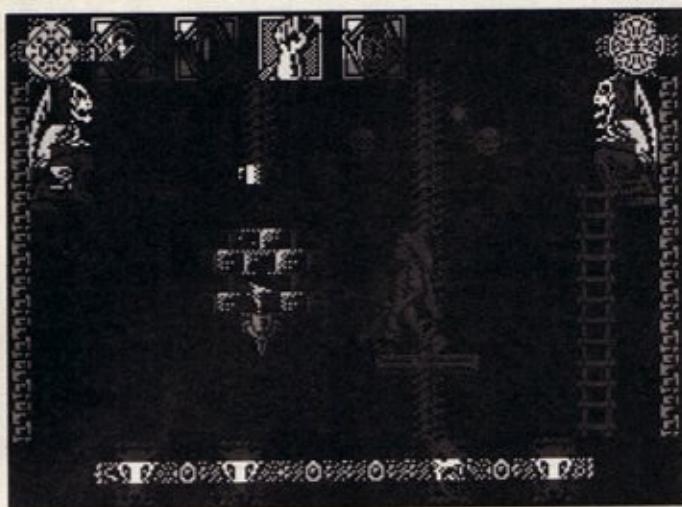
4 - DEFINE KEYS (volba ovládání)

Navolte si ovládání a pak si zvolte čtyři z 8-mi dovedností KAI, o nichž si myslíte, že vám budou nejúžitečnější. Každá z dovednosti má svůj grafický znak a ty, které si zvolíte stiskem FIRE, budou během hry umístěny nad hrací plochou obrazovky. Během hry tyto dovednosti v případě potřeby zapínáte stiskem tlačítka 1 až 4. Čísly odpovídají dovednosti KAI, podle toho, v jakém pořadí jste si je volili (raději si to poznamenejte).

ÚKOL LONE WOLFA V TÉTO HŘE

Nepřátelé uloupili v klášteře KAI





také sedm kamenů mudrců a jeden z nich ukryli na samém vrcholu mohutné věže KAZAN-GOR. Úkolem LONE WOLFA v této počítačové hře je získat tento kámen (LORESTONE). Věž KAZAN-GOR však hlídá mocné Zrcadlo smrti (MIRROR OF DEATH), které bylo Temními pány rozděleno na sedm střepů a ty nyní vzaly na sebe podobu kouzelného meče. Mečem pak vládnou nezemské bytosti - Démoni, kteří vždy na sebe vezmou podobu toho, kdo vnikl do věže - v tomto případě tedy podobu LONE WOLFA. Pokud na ně při své pouti věži KAZAN-GOR narazí, bude se mu zdát, že bojuje se svým vlastním stímem...

VSTUPUJEME DO VĚŽE KAZAN-GOR

LONE WOLF se objeví na začátku hry v nejspodnější části věže, v níž musí v její nejvyšší části objevit kámen LORESTONE. Věž je však dosti členitá a v několika místech se rozvětuje, což LONE WOLFOVI dost ztíží nalezení tohoto místa. Důležitá místa v rozvětvení věže a její jednotlivé vrcholy hlídá 7 Démonů (Zrcadlo smrti), které musí nejdříve LONE WOLF porazit v souboji. A co je horší, zničit je musí v předepsaném pořadí, jinak se úkol nezdá. Jak přijdete na to, kterého Démona zničit dříve a kterého později, to už nechám na vás!

Po vstupu do věže bude asi nejlepší si hned vyzkoušet bojové pohyby, které je LONE WOLF schopen provádět, abyste pak v boji s Démony lépe uspěli. Je velmi obratný a může provádět 5 bojových úderů a 3 obranné údry. Kromě pohybu vlevo, vpravo, dřepu a výskoku nahoru, počítačový LONE WOLF zvládá i dlouhý skok a kotoul po zemi. Útočné údry jsou tyto: Kop nohou, úder pěsti, rána mečem na hlavu, rána mečem na břicho a rána mečem na nohy. Obranné údry jsou: Zadržení meče protivníka u nohou, zadržení meče

u břicha a zadržení meče ve výši hlavy. K provedení všech těchto pohybů a úderů použijte stisků tlačítka (až 3 současně), nebo 8 směrů na joysticku a někdy i současný stisk FIRE. Jak to provést, to už si musíte odhalit a nacvičit sami, až vstoupíte do věže KAZAN-GOR...

NÁSTRAHY VE VĚŽI KAZAN-GOR

Pouf k vrcholu věže nebude snadná ani pro LONE WOLF. Sdílem vám, jaké druhy nebezpečí zde na něj čekají. Hned po vstupu do věže se střetnete se dvěma z nich: první je zvířecí hlava na dřevěných dveřích, která se na nich nepravidelně zjevuje, otevří tlamu a vrhá na vás oslabující střely. Druhou je pak mohutná socha sedící příšery na podstavci, která rovněž nepravidelně otevírá svou tlamu a vrhá stejně střely, které vždy zasáhnou LONE WOLFA tehdy, snaží-li se prolézt pomocí stojícího žebříku do další části věže. Musíte vystihnout ten správný okamžik...

Dále jsou ve věži v určitých místech podlahy kola s řetězy a ostrými hrotami na konci, která se nepravidelně roztáčejí a pak mají stejný účinek, jako pila cirkulárka, pokud se jich dotknete, když se točí. Velmi nepříjemní jsou i divoci ptáci, kterých jsou ve věži celá hejna a které vás dovedou shodit se žebříku dolů, zrovna ve chvíli, kdy už se zdá, že jste nahoře... Po bocích některých žebříků pak jsou rozmístěny energetické krystaly, mezi nimiž v nepravidelných okamžicích srší smrtící energetické výboje. Naštěstí se chvíli před výbojem krystaly rozblíží, takže se tento okamžik dříve rozpoznat a zařídit se podle toho. Dále ze stropu věže padají, anebo jsou různě dopředu rozmístěny těžké železné koule s bodlinami, které padají na LONE WOLF a způsobují mu těžká zranění. Kromě toho se ve hře vyskytuje ještě jakási mohutná postava mnicha, vrhající nebezpečné střely

po LONE WOLFOVI. Celkově však musíme připomenout, že ne všechny své nepřátele ve věži může LONE WOLF zničit - mnohým z nich se může pouze vhodně vyhnout!

SOUBOJ S DÉMONY A PTÁKY

Pokud LONE WOLF dorazí k rozvětvení věže, hlídámu jedním ze sedmi Démonů (Zrcadlo smrti), žebříky, které vedly na tuto plošinu se zvědou a dočasně zmizí - to je signál, že následuje souboj s Démonem, který na sebe vzal podobu stínu LONE WOLFA. A jelikož je tento Démon zrcadlovou obdobou LONE WOLFA, může rovněž v souboji použít některé z dovednosti KAI, které má LONE WOLF - například neviditelnost, nebo útok psychickou energií. Během boje s Démonem sledujte ukazatele energie obou bojovníků. Jsou to dva sloupové indikátory, umístěné na spodním okraji obrazovky, mezi 4-mi zvířecími hlavami. Horní sloupec je energie LONE WOLFA, dolní Démona. Pokud proti němu použijete např. PSI SURGE, sledujte, jak sloupec jeho energie rychle ubývá... Výsledek boje bude záviset na mře zvládnutí bojových úderů, proto se snažte! Zdoláte-li Démona, objeví se text: TOWER COMPLETED, žebříky se opět spustí zpět na svá místa a můžete pokračovat ve své pouti po věži a hledat místo, kde se utkáte s druhým Démonom. Pokud se vydáte špatným směrem, zjistíte, že cesta je zablokována a nelze projít - musíte to zkoušit jinudy.

Postup dále vám mnohdy velmi znepríjemní i divoci ptáci, kteří často letají okolo žebříků ve věži a v poslední chvíli vás z nich srazí zpět dolů. Zlikvidujte (jak?) nejdříve ty dole a stoupejte nahoru žebříkem, kde se často objevují další ptáci. Pokud se nedá horní ptáky nějak "vymaněvrat", nezbude vám nic jiného, než vhodně použít jednu z dovednosti KAI (ale kterou?) a LONE WOLF pak bezpečně projde dále. Avšak pozor! Tato a možná, že i jiné dovednosti KAI, se dá použít ve věži pouze 10 krát! Vyčerpáte-li ji na zbytečnosti, dále už vám nic nepomůže a budete muset začít všechno znovu! Proto si počínejte opatrně!

VÝTAHY A PLOŠINY ATD.

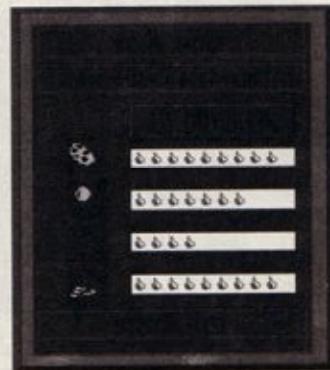
V některých místech věže KAZAN-GOR se lze dopravit do vyšších patér pouze pomocí úzkých plošin, které jezdí nahoru po šroubovitých osách (jakýsi výtah). Často pak musíte z jedné plošiny přeskočit hned na druhou. Dávejte si ale pozor! Okolo výtahů jsou často rozmístěny padající železné koule a otáčivé pily. Stačí jeden

neopatrný pohyb, anebo to, že stojíte na okraji plošiny a ne ve středu a v okamžiku, kdy zavadí o tyto nástrahy, spadnete zpět dolů. Také výskok z plošiny v okamžiku, kdy se zrovna roztočí kola pily, bude pro LONE WOLFA velmi zlý a spadne dolů. Tyto šroubovitě výtahy většinou jezdí kolmo nahoru, najdete však i takové, které jezdí šikmo. Pokud budete hrát na ostro, bez POKE, tak musíte vědět, že počet životů LONE WOLFA je znázorněn v dolní, ozdobné části obrazovky, pomocí čtyř zvířecích hlav, které se během hry různě šklebí a otevírají tlamy. Pokud přijde LONE WOLF o život, příslušná zvířecí tlama se promění v lebku. No a pro ty z vás, kteří časem zjistí, že bez POKE se nemohou dál dostat, zde jsou nekonečné životy: POKE 60214, 24

ZÁVĚREČNÉ ZHODNOCENÍ

LONE WOLF je velmi dobře provedená a zajímavá hra bez dohrávaných dílů, s níž by se měl každý seznámit. Hra má velmi kvalitní a mnohobarevnou grafiku, postava LONE WOLFA je velká, sympaticky vyhlížející a jeho všechny pohyby, včetně bojových úderů jsou dobře animované a plynulé. Snad by jen neškodila o trochu větší rychlosť pohybů, což mi trochu vadilo hlavně při souboji s Démomy a taky větší rychlosť pádu, protože když LONE WOLF odněkud padá dolů, je to trochu zdlouhavé. Kvalitu hry doplňují věrně se pohybující dotěrní ptáci a hlavy čtyř zvířat (životy LONE WOLFA), které nepravidelně v různých okamžicích ožívají a ceni na vás své zuby. Majitel Specter se 128 kB paměti se mohou těšit na grafiku s ještě větším počtem různých detailů a více vyplněné komnaty věže a samozřejmě na výbornou hudbu a zvuky pro AY-3-8912, které u 48 kB verze samozřejmě chybí. Pokud vás tento popis zaujal, sezeňte si LONE WOLFA, rozhodně stojí za to, abyste s ním strávili několik večerů!

Petr





ORIENTAL GAMES

FIREBIRD / RAINBIRD

Když poprvé spatříte titulní obrazovku této hry, řeknete se asi - hele, to bude nějaká dobrá karatistická hra, nebo něco podobného! Pak nahrajete pár úvodních bloků hry a před vás se objeví nápis ORIENTAL GAMES - MAIN MENU a vlevo vidíte tři čtvrté obrazovky vysokého karatistu, jak hbitě a elegantně provádí různé bojové údery. Tohle se přece jen málokdy vidí a je to dost působivé. Menu vedle tohoto stále cvičícího muže vám nabízí tyto možnosti:

- 1 - NUMBER OF PLAYERS (počet hráčů - může být 1 až 4)
- 2 - ENTER HUMBLE NAME (vložení jmén všech hráčů)
- 3 - SELECT CONTROLS (volba ovládání pro zúčastněného hráče)
- 4 - ENTER THE GAMES (vstup do soutěže)

Tato hra je zajímavá hlavně také tím, že hráči nenabízí boje pouze v jedné disciplíně, ale umožňuje mu zúčastnit se soutěží ve čtyřech různých orientálních sportech (bojových uměních). Jsou to tzv. "freestyle" varianty KUNG FU, KENDO, FUNG FU a SUMO. Každý z těchto sportů se nahrává samostatně do počítace po ukončení předešlé disciplíny. Akce - vezměme si například první KUNG FU, se odehrává na malé aréně v nějaké hale. Za oběma bojovníky vidíme stát dvě TV kamery, uprostřed rozhodčí s výsledkovou tabulí a za hrazením množství diváků a rozsvícená světla haly. Celek působí přirozeným a dobrým dojem.

V horní části obrazovky vidíme po bocích dva obličeje, které patří oběma hráčům a po každém dobrém zásahu se příslušná tvář zašklebí bolesti, což signalizuje dobrý úder protivníka. Uprostřed pak jsou jména hráčů, jejich bodové ohodnocení a pod nimi jsou důležité sloupce ukazatele energie. Zajímavé v této hře je to, že pokud jste na tom s energií špatně, můžete se vám zase postupně zvýšit, pokud dokážete na určité čas odolávat útokům soupeře a nedostat další zásah. Za této situace se vám pak bude sloupec energie zase pomalu zvyšovat, což vám může někdy i zachránit nerozhodný zápas. Nyní se podívejme podrobněji na jednotlivé druhy bojových umění.

KUNG FU (freestyle)

Tak jako v jiných bojových hrách, i zde může vám ovládaný bojovník používat a provádět mnoho účinných úderů a manévrů, pomocí nichž lze soupeře zneškodnit a poslat na podlahu. Zlý však je to, že v této hře je zpočátku vašim protivníkem vždy počítacem řízený soupeř a není tedy čas na zjišťování, jak se který úder provádí a čeho všechno je vůbec váš bojovník schopen. Budete si tedy muset natrénovat všechno sami. Některé z možných úderů však jsou tyto:

VPRAVO, VLEVO - pohyb do stran
NAHORU + VPRAVO, VLEVO - salta do stran
DOLÚ + VPRAVO - úder pěsti v pokleku
FIRE + NAHORU - kop nohou ve výskoku
FIRE + DOLÚ - úder nohou v podřepu
FIRE + VPRAVO, VLEVO - otočení, nebo kop nohou ve stojce
FIRE + VPRAVO + NAHORU - úder pěsti ve stojce

Během boje se jako dobré únikové manévry ukázaly salta do stran.

KENDO

Kendo je původem staré japonské bojové umění a je to vlastně jakási odrůda šermu. Oba bojovníci jsou ubléčeni do typických černých oděvů se širokými kalhotami, náprsním pancířem a mířížovanou helmom na hlavě. Oběma rukama pak drží speciální meč (SHINAI), vyrobený ze čtyř bambusových tyčí. Oba bojovníci se před zápasem ukloní a boj začná. I zde je mnoho různých útočných i obranných pohybů s meči a některé z nich jsou tyto:

VLEVO, VPRAVO - pohyb bojovníka do stran
DOLÚ + VPRAVO - obrana s mečem podél těla
DOLÚ - obrana s mečem šikmo nahoru v podřepu
NAHORU - obrana s mečem nad hlavou
NAHORU + VPRAVO, VLEVO - poskoky do stran
FIRE + NAHORU - úder mečem na hlavu shora
FIRE + NAHORU + VPRAVO - pichnutí ve stojce zdola na hlavu



FIRE + NAHORU + VLEVO - otočka s mečem u těla
FIRE + VPRAVO, VLEVO - otočení, nebo pichnutí do břicha
FIRE + DOLÚ + VPRAVO - pichnutí v podřepu zdola na hlavu
FIRE + DOLÚ + VLEVO - otočka s mečem od těla

Účinným únikovým manévrem jsou zde poskoky do stran a v útoku dávají dobré výsledky různé druhy pichnutí mečem.

KUNG FU

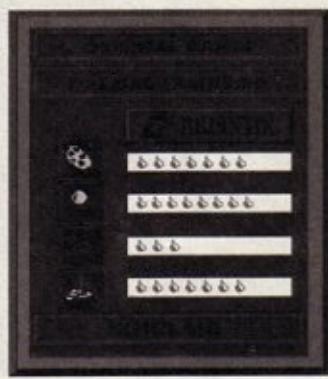
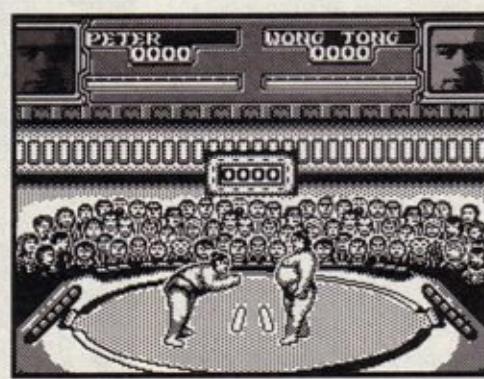
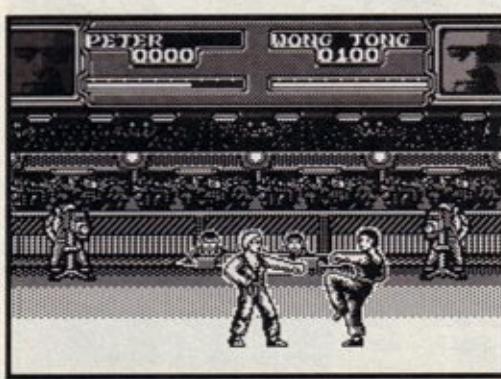
Tato disciplína se odehrává na malém pódiu, v jehož blízkosti sedí početná skupina detailně vykreslených diváků. Údery a obraty, které oba bojovníci mohou používat se podobají těm předešlým, např. salto, ale jsou zde i jiné zajímavé údery - například úder hlavou, několik úderů pěsti, úder hranou ruky, i kopy nohami ve stojci a ve výskoku. Způsoby provedení těchto úderů si však už natrénujte sami. SUMO Tohle je další z tradičních japonských sportů. Na malé kulaté aréně spolu zápasí dva neobyčejně mohutní a těžtí (tlustí) zápasníci a cílem jejich snažení je vytlačit svého soupeře mimo stanovený kruh. Svého soupeře mohou dokonce i nadzvednout a hodit na zem, což se vám může stát i v této počítacové verzi sumy. Tady se dokonce lze stát svědky toho, jak se oba zápasníci mláti po hlavě (fackuj?), což zřejmě nebude v pravidlech suma. Do typického předkloněného postoje svého obra dostenete snadno, ovšem vytlačit protivníka ven, nebo ho zvednout, to už tak snadně nebudete PRŮBĚH BOJŮ Celá hra je sestavena tak, že si zvolíte počet hráčů (1 až 4) a přidělite jim jména. Počítac pak určí 8 dvojic soupeřů, kteří se spolu utkají v boji, z nichž výsledek je závisl pouze souběhu vašeho bojovníka a vašich kolegů. Souběhy počítacových dvojic nejsou vidět. Na závěr úvodního kola

počítac vypíše výsledek jednotlivých utkání a ti postupují do čtvrt finále. Pokud výsledek vás spoluhráči vyhrávají své boje a postoupí dál, je naděje, že se v některém z dalších kol - semifinále, nebo v finále nakonec spolu utkáte. Jinak však vždy bojujete s počítacem řízeným soupeřem, což je podle mne trochu na závadu.

CELKOVÉ ZHODNOCENÍ

ORIENTAL GAMES je jistě zajímavým osvěžením mezi obdobnými bojovými hrami. Hlavně tedy docela kvalitním grafickým zpracováním a pak tím, že nám nabízí čtyři druhy orientálních bojových umění, které si můžete vyzkoušet. Nepamatuj se, kde by si například dřív mohl někdo zkoušet KENDO a SUMO. Grafika je sice pouze s menším množstvím barev, avšak docela detailně vykreslená a animace bojů a jednotlivé fáze pohybů jsou rovněž dost dobré a plynulé, ačkoliv bych osobně uvítal ještě rychlejší pohyby postav hlavně v obou KUNG FU. Jako méně vhodné považuji to, že nelze ihned přímo bojovat se svým přítelem a okamžitý boj s počítacovým protivníkem así mnoho vás nepotěší. Celá akce se odehrává vždy na jedné statické obrazovce a počítacoví protivníci se zdají být stále stejní, bez nějakých výrazných odlišností, které by boj učinily napínavějším. Zvuky pouze přes BEEP, podpora AY v mnoha testované verzi žádná. Přes tato kritická slova je to hra dobrá a jistě vás zaujmeme - mne osobně nejvíce málo známé KENDO.

Petr





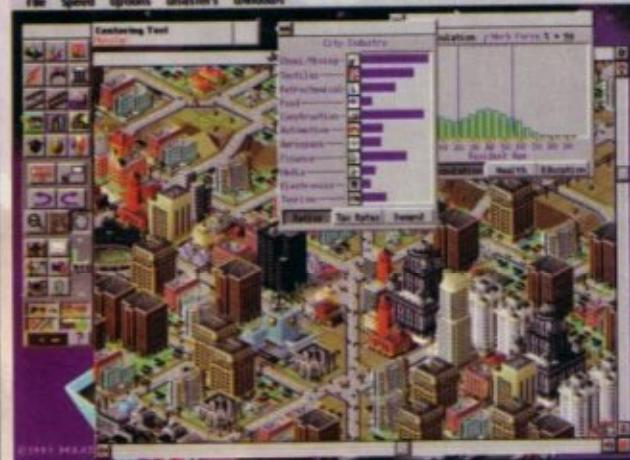
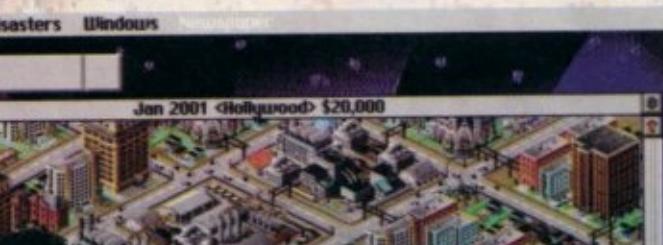
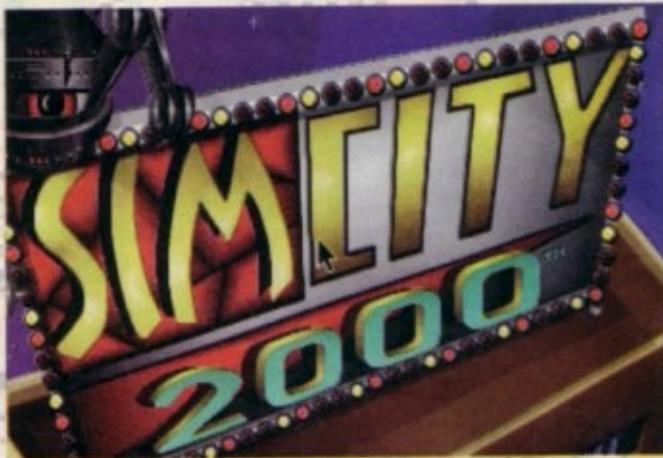
Jan 2001 <Hollywood> \$20,000

SIM CITY 2000



Centering Tool Water Shortage Reported

Ak radi beriete zodpovednosť do svojich rúk a máte aké - také organizačné schopnosti, tak by som vám doporučoval serióznu stratégii "Sim City 2000", ktorá už nepatrí medzi totálne novinky, ale medzi novšie veci určite. V hre sa stávate šéfom mesta (po slovensky primátorom), ktoré musíte postupne budovať a fakticky udržovať "v chode", čo ale vôbec nemusí byť jednoduché. Máte k dispozícii najnovšie vynálezy, stavebné procesy, materiály, tímy odborníkov a radcov a toto všetko vám pomáha pri vašej zložitej práci. Ak si myslíte, že postavíte 10 nákupných centier a jeden Sex Shop a všetko bude v poriadku, tak sa veľmi mylите. V tejto hre a nakoniec ako v každej stratégii, všetko musí na seba perfektne nadvážovať. Finálny dojem z dobre postaveného mesta je fascinujúci a preto si zvykajte na "vodcovskú" úlohu.





Táto pekne spracovaná hra od firmy Adventure Soft si pravdepodobne získa veľa priaznivcov. Hra je perfektne prepracovaná po grafickej aj hudobnej stránke. Jej celkový dojem predstavuje hru nevšedných kvalít. Hra bez problémov beží aj na 286. Hned po spustení hry sa pomocou hlavného hrdinu predstaví celý tým jej tvorcov. Po ich predstavovaní sa začne odohrávať pekné grafické demo zobrazujúce malého zvedavého psika, ktorý sa vyštverá na starú povalu, kde nájde vo veľkej truhlici starú knihu kúziel. Po krátkom čase chlapec Simon zistí, že jeho najvernejší priateľ niekde zmizol a vydá sa po jeho stopách. Po chvíli hľadania ho nájde na starej povale. Obzrie si kúzelnú knihu, ktorú našiel pes a po krátkej úvahе ju hodí za chrbát. Pri dopade sa ale kniha otvorí a vytvori portálom bránu do riše kúziel. Do nej zo zvedavosti vydje jeho švornohý priateľ. Chlapec nerozmysľa a nasleduje svojho psa, aby ho zachránil. V tom čase sa v krajinе kúzela snažia štvrťa orkovi vykúzliť niečo pod Zub. Na neštastie sa nás hrdina dostane na ich obedový stôl. Po marnom prihovore k orkom jednoducho skončí v podkurenom hrnci. Prialia si ale musia pomáhať, a preto prichádza jeho pes, ktorý ho zachráni. Po úteku z hrncia chlapec so psikom dostane do domu čarodejníka Calypsa, kde začína samotná hra.

Z chladničky zoberte magnet a zo zásuvky v stolíku nožičky. Potom vydite z chalúpkz von a vyberte sa do dediny ku kováčovi. Tu zoberte kúsok lana a použite ho na neho magnet. Rovnako vezmite aj jadro (srdce) zvonu (to je tá palička vo zvone, ktorá spôsobuje, že po rozkyvaní zvon zazvoni). Vaša ďalšia cesta viedie k chatrči druida, kde zoberte rebrík. V chatrči je aj nádoba na lieky a liek proti prechladnutiu (tieto samozrejme zoberte tiež). Teraz sa vyberte do krímy a pozovárajte sa tu s bojovníkmi, s hostinským a nakoniec s kúzelníkmi (sú vo vedľajšej miestnosti). Ti vám dajú prvú úlohu, a tou je nájsť magickú palicu a stať sa kúzelníkom. Po rozhovore s kúzelníkmi sa vyberte do lesa (pri východe z krímy nezabudnite ukradnúť z výčapu zápalky).



Zranenému bojovníkovi vytiahnite trň z chodidla, začo dôstanete pišfalku, ktorou ho môžete neskôr privolať na pomoc. Pozovárajte sa so sovou sediacou v búťavine (je o pári obrazoviek ďalej od bojovníka). Taktôž získate pári dôležitých rád (zapisovať si ich ale nemusíte, lebo máte FIFO s návodom, ktoré vám poradí aj lepšie). Dôležité je, že pri rozhovore

Hra je plná vtipných dialógov a gagov. Pre majiteľov zvukových kariet ponúka cca 36 krásnych melódii...

Símon the Sorcerer

sove vypadnie pierkou, ktoré musíte zobrať. Pri starom pni sa porozprávajte s červotočom, ktorý tu žije a sľubte mu, že mu prinesiete nejaké chutné drevo. Teraz chodte k domčeku čarodejnice a zoberte vedro

vodou (pritom mu ich ale ukradnite). Keď už máte fazule u seba, vyberte sa k vysokej veži, vložte jadro do zvona a zazvoňte. Potom sa vyšplhajte hore a pobožkajte princeznu. Tá sa premení na malé



s vodou zo studne. Do domčeka nevstupujte (na súboj s čarodejniciou ste ešte slabý). Vaše ďalšie kroky by mali viesť na most k trollovi. Po rozhovore s ním a zapísaní na pišfalku pride bojovník, ktorému ste pomohli a spraví s orkom krátky proces. Ďalej sa stretnete s bláznom, ktorý zasadil fazule do suchej zeme a teraz čaká, kedy vyrostú. Chvíľu sa s ním rozprávajte a polejte mu ich prasiatko. Vy si ho vezmite a vyberte sa s ním späť do dediny k chalúpke s úľom. Dvere na chalúpke nechajte zjesť prasiatku z chalúpky si zoberte klobúk a včelárske náradie na výkurowanie včiel. Chodte pred úľ, zapáľte včelárske náčinie zápalkami z krímy a zažeňte včely. Z úľa vezmite kúsok vosku a vyberte sa do krímy, kde spiacemu trpaslíkovi odstríhnite fúzy. Teraz si u

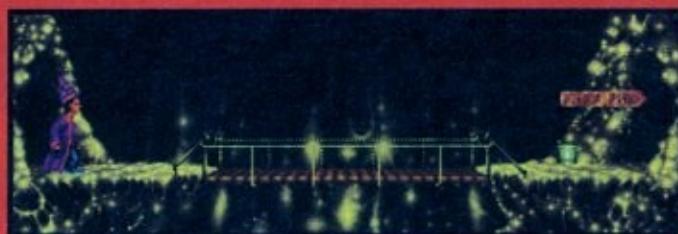
hostinského objednajte nejakú liehovinu a keď sa pre ňu zohne, zapchajte barel za jeho chrbtom voskom. Dostanete preukaz na jedno pivo zdarma. Sud pred krímom, ktorý tam ešte len pred chvíľou krícmár priniesol, vezmite so sebou. Teraz sa vráťte do lesa (cestou sa ešte zastavte u kompostu za svoju chalúpkou, zasadte do neho fazule a počkajte, kým z nich narastie melón, ktorý si vezmite so sebou). V lese použite melón na zlikvidovanie trubača (hodte melón do jeho trúbky) a trúbku zoberte. Potom sa vyberte doprostred lesa k trpasličím baniam. Pred vchodom do nich je kameň s nápisom pivo (beer). Nasadte si fúzy a vstúpte dnu. Na oláku odpovedzte slovom beer a cestu ďalej máte voľnú. Strážcovi po hádke dajte sud piva. Potom chodte do pivnice a spiaceho chudáka poškrabte pierkom. On sa odváli a vy získate kľúč. Vyberie sa doľava (doprostred bane), zoberte hák a odomknite dvere. Trpaslíkovi dajte preukaz na jedno bezplatné pivo v kríme a vypýtajte si od neho za to diamant, ktorý si vezmite a vráťte sa s ním k priekupníkovi do dediny. Predajte mu ho za 20 zlatých a v obchode si kúpite kladivo a flášku alkoholu (white spirit). Teraz spáť do lesa k drevorubačovi. Porozprávajte sa s ním a on vám dá detektor kovu a úlohu, aby ste mu našli kov Milirth. Vyberie sa do bažín. Tu si v búťavom strome objednajte porciu bahna, ktoré zjedzete. Druhú porciu vylejte do nádoby z druidovej chatrče a objednajte si tretiu porciu. Bahno sa už ale minulo, a preto sa vás hostinec vybral do bažín hľadať ďalšie. Vy zatajte odsuňte prázdnu truhlu v rohu, otvore padacie dvere a vydite dnu. Uvoľnené drevo na lavičke pribite kladivom a na ostrove vezmite kúzelnú rastlinu Frogsbane. Teraz sa vzberte do hôr, kde nájdete sochu skamenelého kúzelníka. Tu použite detektor kovu a nájdete potrebný kov. Pri spiacom obrovi zahrajte na trúbku. Obor sa v spánku zavŕti a zhodi cez priečasť stromu. Pred jaskyňou stretnete prechladnutého drača. Dajte mu liek proti prechladnutiu a z jaskyne zoberte hasiaci prístroj. Pred dračou jaskyňou je výstupok. Použite hák od trpaslíkov a vylezte na skalu nad jaskyňou. Magnet na Jane



spustite cez dieru k drakovmu zlatu a vytiahnite si pári zlatých (toto urobte trikrát). Teraz chodte ďalej do hôr. Pri ceste ku kúzelnému stromu zoberte kameň so skamenelinou a pozovárajte sa so stromom. Zmažte farebnú značku zo stromu alkoholom z obchodu strom vás naučí pári kúzelných slov. Vráťte sa do dediny ku kováčovi a dajte mu rozbif kameň



so skamenelinou vo vnútri. So skamenelinou sa vyberte na miesto paleontologických vykopávok. Archeológovi Von Jonesovi dajte skamenelinu a pošlite ho do hôr k soche kúzelníka, kde ste nechali detektor. Potom tam chodte aj vy, zoberete železnú rudu, ktorú tu oklamaný archeológ vykopal a vráťte sa s ňou ku kováčovi. Ten vám z nej



zviazaný elastickej pruhom. Zoberete konárik a kameň. Z konárika a elastickej pruhu si vytvorite prak, s ktorým spôsobite požiarne poplach, načo chlapík pri vchode utečie. Zo stoličky si vezmite krabičku zápaliek a vyberte sa doprava. Na konci mostika zoberete vedierko s voskom na podlahu a chodte k Sordidovi do vedľajšej jaskyne. Tu premeníte



výrobi sekru, ktorú odneste drevorubačovi. Z jeho domčeka vezmite železný kolik (climbing pin) a zahaste oheň v ohnísku pomocou hasiacého prístroja. Potom otočte hákom nad ohnískom a z podzemného skladu zoberete mahagónové drevo. S tým chodte k červotočom na rázcestí a s nimi sa vyberte do veže, kde bola princezna. Tu ich vysypate na zem a oni sa prekúšu od dve poschodia nižšie. Prvou dierou spadnete a na druhú použite rebrík. Dostanete sa do krypty, kde nájdete Naflinovu truhlu. Pokúste sa ju otvoriť. Po útek uvermi sa vráťte, opäť otvorte truhlu a mumiú v nej rozviažte potiahnutím voľného konca obávku. Teraz si už môžete vziať Naflinovu kúzelnú paličku. Teraz sa vyberte za osobou, ktorá rybárcila v priesasti (zošplhajte sa tam po liane). Nakrme ju bahnom z nádoby a s jeho rybárskym prútrom nájdite prsteň neviditeľnosti. S prsteňom chodte do pevnosti orkov, kde pod kameňom nájdete objednávku na zeleninu pre orkov. Túto dajte obchodníkovi v dedine a prejdite sa po dedine. Keď sa pochvili vŕatiť pred obchod, bude tam položená krabica s objednanou zeleninou. Nečakajte, vlezte do nej a použite prsteň neviditeľnosti ("oblečte si ho"). Za chvíľu sa ocitnete v sklepe orkov. Tu popozeraťe krabice a nájdite svoju kúzelnú knihu. Prezrite si ju (nájdete kus papiera) a zo zeme vezmite potkaniu kost. Papier dajte pod dvere a kostou vyšpárájte zo zámku kľúč. Papier aj skľúcom si pritiahnite k sebe a otvorte dvere (prsteň neviditeľnosti musíte mať stále použity). V nasledujúcej miestnosti zoberete vedro s okruhlym otvorm. Chodte ďalej a uvidíte

druidu. Tu si vezmite cukriky osviežujúce dych a rozzeravené železo. Dajte si dole prsteň ("vyzlečte si ho") a pozovárajte sa s druidom. Dajte mu na hlavu vedro, ktoré ste pred chvíľou zobraли, a potom mu ukážte rozzeravené železo. Druid sa premení na žabu a vy sa schováte do železnej panny. Od žaby si vezmite pištu a prepilujte mrežu. Vráťte sa do dediny k druidovej chatrči a dajte mu bylinky Frogsbane. Dostanete za to transmutačný nápoj. Teraz sa vyberte do krímy, kde kúzelníkom dokážete svoje magické schopnosti pomocou Naflinovej kúzelnnej paličky. Po zaplatení 30-tich zlatých sa stanete členom mladých kúzelníkov. Teraz chodte do chadrče čarodejnice a skúste ukradnúť metlu. V súboji s čarodejniciou použite kúzla, ktoré vám povedal kúzelný strom a porazte ju (používajte kúzla Alakazam, Hocus Pocus a Sausages, princip hry je rovnaký ako v našej hre kameňožničky-papier). Keď sa porazená čarodejnica premení na draka, premeníte sa kúzlem Abracadabra na myš a ujdite dierou v stene. Teraz sa vezmete k Sordidovej veži. Do medzery v úteze dajte kolik od drevorubača. Na úteze zjedzte cukrik a dýchnite na snehuliaka a prieplasť prelepte na metle od čarodejnice. Pred bránou do veže sa zmenešte vypitím nápoja od druida a vjedte cez dieru vo dverách. Dnu stretnete psa, ktorý vás odnesie do Sordidovej záhrady. Tu zoberete list, kameň a zápalku z vedra. Nad vodou naťavo si pritiahnite list (pick up lily leaf), vztýčte zápalku ako sfašeň a použite list namiesti plachty. Vezmite semienka z trávy naťavo a kameňom z nich vytlačte olej. Týmto olejom premažte kohútik. Pomocou psieho

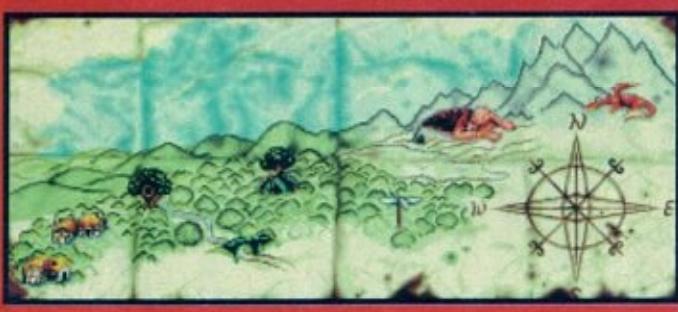
chlpu kohútiku otočte a po zvýšenej hladine preplávajte do farava. Pred veľkou žabou zoberete z vody malú žubrienu a žabe povedzte, že ak vás nepustí, zabijete ju. Nato žaba zmizne. Zoberete jej hubu a zjedzte ich. Teraz už máte pôvodnú velkosť. Ste v záhrade, kde ste už boli ako trpaslík. Zo stromu odložte konár a zadnými dverami vjedte do veže. Napoprav sa vám to nepodari, ale na druhýkrát vopchajte do truhly konár a je to problém. Na prízemí zoberete kopiju a špinavý štit a pokračujte dole. V mučiarne pomocou kopíje zoberete ľudskú lebku, rozdrvte zamknutú truhlu vstroj (pomocou páky) a z rozdrtenej truhly zoberete sviečky. Potom sa vyberte na prvé poschodie, kde nájdete vrecúško, ponožku, kúzelnú paličku a knihu. Tu si prečítajte a dozviete sa pár vecí o kúzelných paličkách a o nejakom mieste, o ktorého význame ešte nič neviete. Sordidovu ponožku dajte do vrecúška a to všetko použite na myšiacu dieru. Priotravenu myš zoberete a chodte na najvyššie poschodie. Pozovárajte sa s dvoma démonami, ktorí chcú istť do pekla a vezmite chemikálie. Pomocou nich si vyleštite štit a zaveste ho na háčik pred démonom. Tiež tu zoberete knížku a prečítajte si ju. Potom sa vráťte o poschodie nižšie a porozprávajte sa s kúzelným zrkadlom (poproste ho, aby zobrazil obraz laboratória v hornom poschodi - takto sa dozviete mená oboch démonov). Keď už viete mená, podla knížky, ktorú ste u démonov našli, ich pošlite do pekla. Oni vám za odmenu poviedia, ako sa ovláda teleport. Vstúpte do teleportu a stlačte gombík. Ocítete sa v Rondore, kde si pohovorte s chlapíkom pri vchode. Dostanete

Sordida na kameň pomocou kúzelnnej paličky a vyhasnutú lávu zapálte pomocou zápaliek. Do zapálenej lávy potom hodte paličku, čím zničíte jej moc a oživíte všetky skamenelé postavy späť do ľudskej podoby. Tým samozrejme oživíte aj Sordida, ktorý vás zhôdi do jamy. Vráťte sa k Sordidovi a pomocou vedierka s voskom ho definitívne zničte. Teraz si môžete konečne vychutnať záverečné demo.

Hra je plná vtipných dialógov a gagov (samozrejme v anglickom). Pre majiteľov zvukových kariet ponúka cca 36 krásnych melódii, ktoré vhodne dopĺňajú atmosféru hry. Skratka povedané, je to hra, ktorú sa opäť mať, pretože okrem peknej grafiky a hudby ponúka aj vcelku vtipný a zaujímavý príbeh, čo mnogym hrám (aj od renomovanejších firiem ako je Adventure Soft) chýba.

Ernest Štibrányi

SIMON THE SORCERER	
ADVENTURE SOFT	
IBM PC-AT	
	6 6 6 6 6 6 6 6
	6 6 6 6 6 6 6 6
	6 6 6 6 6 6 6 6
	6 6 6 6 6 6 6 6





✓ Ak patríte k tým, čo majú radi hry so športovou tematikou potom si nenechajte újsť výbornú hru "Winter Olympics" od firmy U.S.GOLD, ktorú mnohí označujú za najhorúcejšiu hru tejto zimy. V hre sú spracované všetky olympijské disciplíny, ktoré Vás upútajú svojou hratenosťou a výborným grafickým spracovaním. Hra je distribuovaná na systémoch: Sega Megadrive, Master System, Game Gear, Nintendo S.Nes, Amiga, PC a PC CD Rom.

✓ Najrýchlejšími formulami súčasnosti sú vraj formule z hry "F1" firmy Domark. Ovládanie je jednoduché, prostredie prepracované, havárii dosť a preto nevidím dôvod, prečo by ste pri tejto hre nemali stráviť pár dní. Momen-tálne už aj na Amige a Atari ST.

✓ A máme tu nie-čo pre milovníkov leteckých strategických simulátorov. Je to "Tornado" od firmy Digital Integra-tion. Vediete formáciu šiestich tornád priamo do nepriateľovho teritória. Vaše radary už zachytili nepriateľa a vzájomný stretnutie je nevyhnutné... Skvelé spracovaná hra na Amiga, PC, PC CD Rom a Atari ST.

✓ Firma Core Design začala už v novembri 1992 pracovať na adventúre "Universe", ktorá by mala uzrieť svetlo sveta vo februari 1994. V hre putujete vesmírom a stretávate sa s príšerami z najhroznejších snov, ktoré sú graficky tak prepracované, že je radosť sa na ne pozerať. Skvelé a veľmi realistické.

✓ Veľmi zaujímavou hrou, ktorá sa má objaviť koncom leta je



"Robinsons Requiem". Hra sa odohráva v blízkej budúcnosti a vy, pretože ste skvelý vojak, sa ocitnete na jednej planéte, aby ste ju preskúmali a priniesli párru vzoriek. Netušite však, že na planéte sú okrem vás aj hrozné monštrá, prehistoricke zveri, ktoré sa vás snažia zahubiť. Preto existuje jediné riešenie - útek. Aby sa vám to podarilo, musíte absolvovať ďaleké výpravy, množstvo bojov, prechody tajomnej džungľou a množstvo iných vecí. Hra sa odohráva v reálnom čase a vy potrebujete spať, jest a vôleb postarať sa o seba. Je to taký sebasimulátor v krásnej prírodnej scenérii plnej nástrah.

✓ "Dark Blade" je ďalšia vynikajúca hra, ktorá by sa mala objaviť na softwarovom trhu. Na super-modernom motocykli sa vydávate do rôznych krajin, aby ste bojovali proti ekologickej katastrofám, kriminálite, a zároveň sa účastníkmi krvavých motocyklových pretekov. aby ste zarobili dosť peniazi na vlastné prežitie. Grafika na vysokej úrovni.

✓ V júni 1994 by sa mala objaviť "Flight Of The Amazon Queen". Hra sa odohráva v súčasnosti, v reálnom čase. Vy ste Joe King, pilot, ktorý lieta na pravidelných linkách ponad amazonský prales. Jedného dňa vám počas letu vypadne z lietadla vás najlepší piatelia a vy to zistíte až po pristátí. Kde a kedy vypadol, to netušíte. Nebol náhodou unesený? Okamžite zorganizujete výpravu a vydávate sa napriek amazonskému pralesom plným nebezpečenstiev. Je to klasická adventúra v štýle Indiana Jones IV, ktorá vás prekvapí vynikajúcim grafikou.



FIRE Report NEWS

✓ Priaznivcov fotbalu určite poteší "Sensible World Of Soccer", na ktorom sa práve robia finálne úpravy a mal by výsledok koncom júna 1994. Oproti

"Sensible Soccer" je graficky lepší a má viac možností.

✓ "Genesis". Tak sa volá stratégická adventúra firmy Mindscape. Je to niečo na spôsob "Power Monger", avšak stratégický prepracovanějšie a graficky excellentne. "Civilizácia" sa otriasa v základoch.

✓ Niečo na spôsob Lotusu je hra "Lamborghini - American Challenge". Množstvo pretekov, v ktorých sa točí veľa peňazi, výborná grafika a hratenosť. To je v skratke o novej hre firmy Titus, ktorá už je v predaji.

✓ Ak si chcete postaviť automobil formule 1, a zúčastníť sa s ním Grand Prix, tak si kúpte "Nigel Mansells World Championship". Grafika na úrovni, super zvuky, dramatické situácie, havárie - výborne.

✓ Určite poznáte genialnú hru "Civilization" od Sid Meiera. Málokto však vie, že táto hra bola vyhlásená za hru roku 1991 a získala víťazstvo hned v štyroch kategóriach za

najlepšiu stratégii, za najlepšiu zábavu, najoriginálnejšiu hru a najpredávannejšiu hru. To sa zatiaľ nepodarilo nikomu. Gratuluje.

✓ Horúcou novinkou, ktorá by mala zamiešať karty na súčasnom trhu je "Beneath A Steel Sky". Spracovala ju firma Virgin and Revolution Software. O čo vlastne ide? Tvoj priateľ a rodina boli brutálne zmasakrovaní. Všetky dôkazy svedčia proti tebe. Začalo sa vyšetrovanie a ty si podozrivý No.1. Uzávazia fa v modernej väznici, z ktorej nie je úniku. Pri náhodnom prevoze vrtuľníkom dochádza k havárii a teba sa náhodou podarí uniknúť. V hlove máš jedený plán - nájsť vrahov a pomstíť sa im. Je to ale zložitejšie ako si si myslieť, pretože všetci sú proti tebe a nikto ti neverí. Podarí sa ti dokázať svoju nevinu? Po všetkých stránkach skvelé.

✓ Novinkou firmy Core Design je adventúrka "Darkmire", ktorá je nesmierne prepracovaná a má naozaj brilliantnú grafiku. V centre príbehu stojí vládca Ebry, ktorého úlohou je zbaviť jeho krajiny od diabolických sil Darkmera. Všetko to začalo vtedy, keď jeho kráľovský otec zabil Enywasa, mocného draka, ktorý zabíjal bezbranných ľudí. Od tej doby padla na meno klatba, ktorej vyriešenie je zdihavé a veľmi nebezpečné. Hra, ktorá naháňa hrôzu, sa má objaviť koncom júna 1994.





NOVÁ RUBRIKA PRE PRIAZNIVCOV HIER TYPU

DUNGEON



Konečne je to tu! Niektorí z vás sa určite venujú hraniu hier typu dungeon a chýbala im rubrika v našom časopise, ktorá by im v tom pomohla. Kedže niečo podobného už existuje aj u našich západných susedov (mám na mysli Česko, v nemecky hovoriacich krajinách to funguje už dôvno), neviem prečo by sme mali zostať pozadu. Preto odteraz v každom čísle nášho (alebo skôr vášho) časopisu sa budete stretávať s novou rubrikou s názvom DUNGEON. V tomto úvodnom článku (od budúceho čísla už začneme naostro) sa pokúsim vysvetliť všetkým tým, ktorí sa ešte s touto kategóriou hier nestretli, o čo tu ide.

Slovo DUNGEON neoznačuje v našom žargóne žiadnu väznici alebo žalári, ako by ste to mohli výčítať zo slovnika, ale slúži na označenie hier, v ktorých ovládate bojovníkov, mágov, kniazov a pod. (počet ovládaných postáv je v každej hre iný a pohybuje sa od 1 - napr. Ultima Underworld II. až po 8 - napr. sága Might and Magic) v boji proti silám temna, ktoré sú predstavované rôznymi čarodejníkmi, drakmi a inými zloduchmi. Celý príbeh hry sledujeme očami našej partie (preto sa niekedy označujú aj ako hry v hlavnej roli). Dej takýchto hier sa odohráva väčšinou v podzemných hrobkách, katakombách alebo jaskyniach. Pre tieto hry budeme používať názov "klasický dungeon". V súčasnosti sa už dostali na trh aj hry, kde sa dej neodohráva len v pozemi, ale aj na povrchu (chodí môžeme po lesoch, púšťach atď., priekopníkom takýchto hier je Might and Magic III., ale teraz je ich už oveľa viac, napr. Ishar, Ishar II., Lands Of Lore a iné). Je samozrejmé, že aj v týchto hrách sa vyskytujú podzemia ako v klasických dungeonoch, ale v menšej miere. Tieto hry budeme označovať názvom "dungeon" a vo všeobecnosti platí, že sú podstatne náročnejšie ako na sivú kôru mozgovú, tak aj na čas strávený pred počítačom. Skrátka povedané, ten kto si ich chce zahrať, by mal prejsť aspoň pári klasických dungeonov (odporúčam najmä Black Crypt alebo trilógia Eye Of The Beholder). Pre tých, ktorí sa po prečítaní tohto článku rozhodli "začať bojovať proti silám zla", ponúkam stručný prehľad hier typu dungeon (v závierkach za názvom hry uvediem, na ktorom počítači sa daná hra vyskytuje - zameriam sa len na IBM PC-AT a Amigu, pretože s inými strojmi nemám skúsenosť).

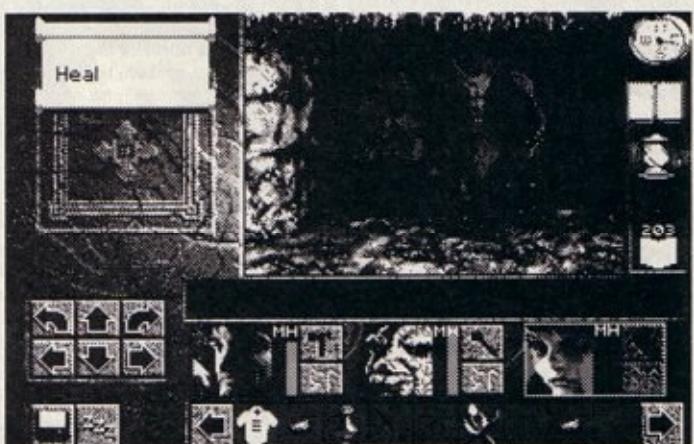
DUNGEON MASTER - klasický dungeon (PC, Amiga) CHAOS STRIKES BACK - pokračovanie



(Amiga) BLACK CRYPT - klasický dungeon, super grafika (Amiga) EYE OF THE BEHOLDER I.-III. - klasický dungeon vhodný pre začiatokovcov (PC, Amiga) MIGHT AND MAGIC I.-V. - pekné dungeony (PC, AMIGA má len III.) WIZARDRY I.-VII. - veľmi fažké dungeony (PC, AMIGA má len VI.) ISHAR I., II. - nádherná grafika, pomerne fažké (PC, AMIGA) ULTIMA UNDERWORLD I., II. - skrolujúci dungeon (PC) LEGEND OF VALOUR - skrolujúci dungeon (AMIGA) LANDS OF LORE - super grafika aj zvuky (PC) ABANDONED PLACES I., II. - klasický dungeon (PC, AMIGA) POOLS OF DARKNESS - klasický dungeon (PC, AMIGA) REALMS OF ARKANIA - pekný dungeon (PC, AMIGA) a mnohé iné.

A to by bolo pre začiatok všetko. Nabudúce už začneme naostro a povieme si niečo o vytvorení dobrej partie postáv. Kedže ide o novú rubriku, čakáme vaše nápady, postrehy, pripadne rady, ako by ste si túto rubriku predstavovali. A tím z vás, ktorí sa už nemôžu dočkať pustiť sa do boja zo zlom, odporúčam prečítať si popis hry Lands Of Lore (nachádza sa na inom mieste tohto časopisu). Dozviete sa v ňom okrem iného, ako sa hry typu dungeon ovládajú, pretože ovládanie tejto hry je viac-menej štandardné.

Ernest Štibrany





SILENT SERVICE

ČÁST DRUHÁ

MICROPROSE 1987

Minule jsme se seznámili s ovládáním všech důležitých zařízení ponorky, používáním map, odpalováním torpédonosných projektilek, plavbou na hladině i pod vodou. Nyní přistoupíme k plnění prvních bojových akcí, ukrytých pod názvy CONVOY ACTIONS a WAR PATROLS v úvodním menu hry.

A) CONVOY ACTIONS (Útoky na konvoje)

Programátoři vám zde připravili scénáře 6-ti akcí ponorek proti japonským konvojům nákladních lodí. V každém scénáři hráte úlohu kapitána jiné skutečné ponorky v akci, odpovídající historické skutečnosti. Jak bude ponorka úspěšná pod vašim velením a zda akci splníte, záleží už na vás. Pamatujte na odlišnosti v maximální hloubce ponoru a typech torpédonosných projektilek (viz technická data torpédonosných ponorek v minulém FIFUI!).

1 - PLUNGER IN INLAND SEA
Ponorka Plunger se nachází na denní hlídce na hladině, v oblasti jižního Japonska. Osamocená nákladní loď je první příležitostí k útoku na pohybivý manévrovací cíl.

2 - WAHOO VS. CONVOY
Ponorka Wahoo se setkává ve dne u pobřeží Nové Guineje s malým japonským konvojem bez doprovodu, který tvoří tankery a transportní lodě. Konvoj však stihl po objevení ponorky vyslat SOS a tak se rychle blíží torpédoborec a zahajuje na vás palbu, zatímco konvoj pokračuje dál... Zvládnete situaci úspěšně?

3 - HAMMERHEAD AT BORNEO
Ponorka Hammerhead se u ostrova Borneo v noci setkala s konvojem, tvořeným torpédoborcem, několika nákladními loděmi a hlavně velkou tankovou lodí, jednou z posledních, co Japonsku v 1944 zbyly. Tento tanker je vaším hlavním cílem (ale i ostatní lodě). Zvládnete nebezpečný noční útok?

4 - SEA RAVEN AT TOAGEL MLINGUI
Ponorka Sea Raven objevila u Filipín konvoj nákladních lodí, chráněný 2 torpédobory. Konvoj pluje na sever a vy jste vzadu za ním. Za chvíli bude večer a torpédoborec vás brzy odhalí a pustí se za vámi. Doporučuje se oklikou předbehnout konvoj a pak... Jak to zvládnete?

5 - TAUTOG VS. CONVOY U pobřeží severního Japonska byl objeven konvoj s doprovodem. Blíží se večer, čehož lze využít pro tiché přiblížení se ke konvoji za špatné viditelnosti.

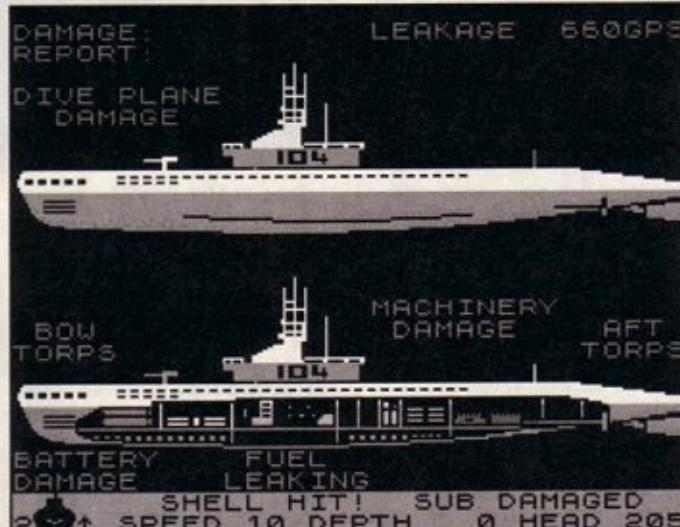
6 - GRAYBACK IN CHINA SEA
Ponorka Grayback v téžké situaci u pobřeží Číny. Tři válečné lodě, vybavené radary, doprovázejí konvoj. Útok připadá v úvahu jedině v ponovení v příhodném okamžiku v podvečer, nebo za úsvitu.

B) WAR PATROLS (Bojové hlídky)

Program vám nabízí k výběru 5 scénářů WAR PATROLS (bojových hlídek), které jsou opravdovým "kitem ohňem" pro každého kapitána ponorky. Jaký je zde váš úkol? Pátrat v místech pohybu japonských konvojů, odhalit a zátočit na co nejvíce lodí, potopit je, dosáhnout co největší tonáže potopených lodí a vrátit se na základnu. Setkáte se s velmi širokou škálou různých bojových situací, protivníků a nebezpečí.

C) IDENTIFIKACE TORPÉDOBORCE

Před započetím WAR PATROLS jste jako účastník nebezpečné akce prověřen testem znalosti japonských válečných lodí. Musíte poznat vždy jeden ze čtyř torpédoborců typu A, B, C a D. Pokud neurčíte typ správně, program vás vrátí na trénink torpédrování a střelby kanónem! Pokud nemáte originální manuál, vězte tedy, že:



TYP A má 2 stěžně a rovnou příd s malým "zobáčkem", na obrázku č. 1

TYP B má 1 stěžně a rovnou příd a malým "zobáčkem", na obrázku č. 2

TYP C má 2 stěžně, 2 komínky a šikmou příd, na obrázku č. 3

TYP D má 1 stěžně, rovnou příd se širokým "zobáčkem", na obrázku č. 4

Po textu GOOD LUCK CAPTAIN si nastavíte obtížnost simulace a akce začíná. Máte palivo na 50 dnů plavby, která může začít v jedné ze tří amerických základen - ostrov MIDWAY na severu, BRISBANE na východě, nebo FREEMANTLE na západě australského kontinentu, podle zvoleného scénáře, který je zde 5. Po startu zvoleného scénáře uvidíte velkou mapu Pacifiku s blikajícími body těchto tří USA základen. Pohnete-li směrovými

tačítka Y, H, 9 a 0, dá se vaše ponorka (neblikající bod) do pohybu po mapě. Kurzor, vyznačující polohu ponorky, posouvejte do oblasti, které vás zajímají a sledujte barvu okraje obrazovky. Pokud se pohyb kurzu náhle zastaví a barva BORDERU bude červená, znamená to, že v této oblasti se nachází lodě nepřitele. Pokud v příštích sekundách stlačíte FIRE, přenesete se do zvolené oblasti Pacifiku a můžete začít hledat japonské loďstvo. Můžete ho vidět hned na mapě, nebo až po prohlídce obzoru periskopem.

Pokud v dané oblasti nechcete nic dělat, FIRE nestlačujte a vyčkejte, až se kurzor opět dá do pohybu a přesuňte se jinde. Každý posuv dále po mapě, čekání a váhání vás ale stojí čas a vždy vám ubude nějaký ten den z limitu 50 dnů (zásoba paliva). Ukončení bojové hlídky následuje po návratu zpět na základnu (kurzorem na bod základny) a stisku FIRE, je-li BORDER zelené barvy.

D) SCÉNÁŘE WAR PATROLS

1 - TANG, 3RD MIDWAY PATROL - tento scénář předepisuje ponorce trasu přesně na západ až k Japonsku a do Žlutého moře k Číně a Koreji.

2 - BOWFIN, 2ND FREEMANTLE PATROL - scénář předepisuje plavbu k Borneu a

ostrovu Celebes a pak hlavní "lov konvojů" v oblasti Filipín a u pobřeží Vietnamu. Zpět do Freemantle.

3 - GROWLER, 2ND BRISBANE PATROL - trasa tohoto scénáře vede na severo-západ okolo Filipín k pobřeží Tchajwanu a pak okolo Nové Guineje zpět do Brisbane.

4 - SEAWOLF, 7TH FREEMANTLE PATROL - trasa scénáře vede z Freemantle mezi Borneo a Celebes, okolo jižních Filipín až na druhou základnu USA na ostrově Midway na severovýchodě.

5 - SPADEFISH, 2ND MIDWAY PATROL - trasa tohoto scénáře je až na odlišný typ ponorky shodná se scénářem číslo 1.

E) ZPRÁVY Z BOJE

Během bojových akcí se lze dočkat mnoha nepříjemností.

Důležité zprávy o dění na hladině a pod ní se vypisují v dolním řádku a mohou být takovéto:

SONAR: DESTROYERS CLOSING - sonar hlásí, že se blíží japonské torpédoborce

SONAR: CHARGES DROPPED - sonar identifikoval svržení hlubinných bomb japonskými torpédoborce na vaši ponorku

SONAR: DEPTH CHARGES EXPLODING - sonar identifikoval výbuchy hlubinných bomb

LOOK OUT! DESTROYERS FIRING - japonské torpédoborce zahájily palbu!

SHELL HIT! SUB DAMAGED - zásah trupu, vaše ponorka je poškozena

RAMMED BY ENEMY SHIP! - nepřátelská loď narazila do vaší ponorky, potápněte se

BOW / AFT TORP FIRED! 135 TRACK - odpálená přední / zadní torpédou kursem 135 stupňů

SONAR: DISTANT EXPLOSIONS - sonar identifikoval vzdálené výbuchy (zásah torpéda)

ENEMY SHIP SUNK! - nepřátelská loď se potopila!

DECK GUN FIRED - palba palubního kanonu

WARNING! TEST DEPTH EXCEEDED - pozor, ponovení do nepřípustné hloubky

WARNING! BATTERY LOW! - akumulátor y před celkovým vybitím (vyplout na hladinu a dieselovým pohonom je znova dobijete)

WE HAVE RUN AROUND - ponorka klesla na mořské dno

REPAIRS COMPLETED - opravy byly ukončeny

PERISCOPE UP / DOWN - periskop vysunut / zasunut

SCOPE (BRIDGE) UNDER WATER - periskop (nebo můstek) je pod hladinou, nelze se dívat

CLEAR THE BRIDGE! DIVE! - opusťte můstek, pojďme se!

FAKE DEBRIS RELEASED - vypuštěny klamné trosky (pro zmatení nepřátele)

F) POŠKOZENÍ PONORKY

B) BOW/AFT TORPEDO DAMAGE

- poškození torpédometů, nefunkční PERISCOPE DAMAGE - poškození periskopu, nelze zasunout/vysunout DIVE PLANE DAMAGE - poškození hloubkových kormidel FUEL

LEAKING - poškození nádrží, výtěk paliva a jeho spotřeba je nyní 2 krát větší, nepřítel vás snadno identifikuje (skvrny nafty) ENGINE DAMAGE - poškození motoru a zmenšení rychlosti ponorky MACHINERY DAMAGE - poškození pump a dalšího zařízení, zvýšení hluku a možnost detekce ponorky nepřítelem

BATTERY DAMAGE - poškození akumulátorů a jejich rychlejší vybitení Pokud do vaší ponorky zatéká voda (LEAKAGE 600 GPS), údaj o množství vody se udává v GALLONECH za sekundu (1 GALLON je asi 4.5 litru). Tento údaj vám poskytne obrazovku poškození ponorky (CS + 5), někdy přestane po zmenšení hloubky ponovení.

G) PRAKTIČKÉ RADY DO BOJE

Nesnažte se sami vkládat úhel ANGLE ON BOW pro odpálení torpédu! Pokud cíl často mění směr, je



dobré odpálit více torpédon v odlišných kurzech na cíl. Nejvýhodnější poloha pro odpálení torpédon je kolmo na kurs cíle (z boku), nebo trochu vpředu, asi ze 2000 - 1000 yardů. Nejhorší je to vpředu a zezadu, když se jen zřídka lze trefit na křížící lodě. Nejlepší doba je v noci, protože japonci začali užívat radar až koncem války a ponorky v noci i na hladině byly relativně v bezpečí a mohly předběhnout konvoj a vybrat si vhodné místo pro útok.

To je i jedna z vhodných taktik, jste-li za konvojem - v ponorce plujte asi 10 km na bok a pak plným plným na hladině předběhněte konvoj a čekajte vpředu v periskopové hloubce. Užijete zrychlený běh časůl Opustíte torpédoborce konvoj a míří k vám, jste prozrazeni - klesejte ke dnu a budte čekat bez pohybu, nebo jen velmi pomalu opusťte ohrožený prostor.

Objevil-li vás torpédoborec v pohledových vodách s malou

hloubkou, stojí za pokus pod hladinou rychle a stále měnit směr plavby a znemožnit tak přesné zaměření a svržení hlubinných bomb. Při prvé možnosti unikněte do hlubších vod.

Kroužili okolo vás torpédoborce ve vzdálenosti pod 500 - 1000 yardů, vypalte v periskopové hloubce několik torpédon a mířte o kus před lodí. V úniku pomůže někdy vypuštění klamných trosek a pomalá plavba pryč ve velké hloubce. Torpédoborce KAIBOKAN mají max. rychlosť asi 18 uzlů a nedohoní vás, velké typy (DESTROYER) však dosahují 30 uzlů.

ZÁVĚR

SILENT SERVICE je i přes své velké stáří stále špičkovým simulátorem ponorky. Vezmeme-li do úvahy, co všechno program umožňuje a umí, je to obdivuhodné, že se vlezl do paměti Spectra a Didaktiku. Program i přes dnes už méně atraktivní (ale dostatečnou)

SHIPS SUNK ON THIS MISSION:
 + CARGO SHIP 4100 TONS.
 + CARGO SHIP 3600 TONS.
 + CARGO SHIP 3900 TONS.
 DESTROYER 2600 TONS.
 DESTROYER 2100 TONS.
 DESTROYER 2400 TONS.

TOTAL: 18700 TONS.

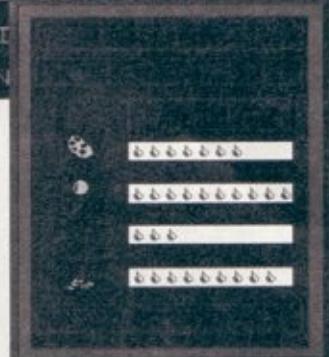
DIFFICULTY LEVEL: MIDSHIPMAN (1)

REALITY LEVELS: 2 OUT OF 7

RATING: VICE-ADMIRAL

PRESS FIRE TO CONTINUE

grafiku poskytuje perfektní a dlouhodobý zážitek, který nikdo z nás nemůže prožít jinak, než u počítače. Být na pár dnů kapitánem osamocené ponorky v Pacifiku, to přece stojí za trochu snažení a tréningu, ne? A SILENT SERVICE je něco, co vám to dokonale umožní...



tips & trick

tips & trick

tips & trick

MEGA DRIVE

ECCO-THE DOLPHIN

Aby ste boli nazraniteľní v tejto bláznevej hre, musíte vložiť ako vaše heslo nasledovné: NIHPLLODS

STREETS OF RAGE 2

Aj pri tejto hre je rozšírené OPTION MENU. Zvolte s druhým joypadom v menu "OPTION". Stlačte tlačidlá A,B a start a držte dovtedy, kym nevznikne nové menu. Tu môžete zvoliť počet životov, 2 nové stupne obtiažnosti a startovací level.

FLASHBACK

Táto hra vám určite pripravila veľa problémov. Preto sme zistili pre vás všetky kódy do levelov:

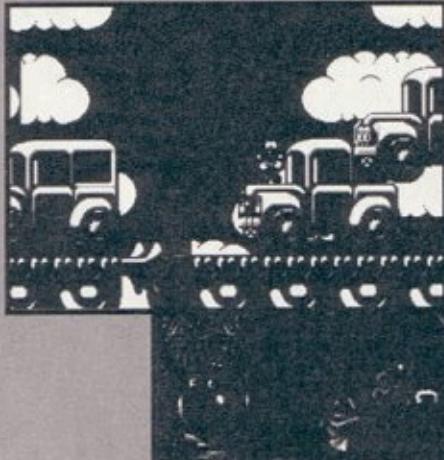
LEVEL 1: Jungle Stage: FALCON
 LEVEL 2: New Washington: DATA
 LEVEL 3: Death Tower: MILORD
 LEVEL 4: Earth Stage 1: QUICKY
 LEVEL 5: Earth Stage 2: BIJOU
 LEVEL 6: Alien Planet 1: BUBBLE
 LEVEL 7: Alien Planet 2: CLIP

Aby ste videli koniec tejto fantastickej hry, vložte heslo CYGNUS.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

THE HYPERSTONE HEIST

Ak patríte medzi tých, čo majú ešte vždy problémy pri tejto hre, potom bude určite potrebný pre vás tento trik. Zapnite váš MEGA DRIVE a kým sa rozsvieti "KONAMI LOGO", vložte nasledujúcu kombináciu: C B B A A A B C. Ak to nesprávate pred rozsvietením nápisu, nebude tento trik fungovať. Potom stlačte start, kým sa zjaví titulný obrázok. Počas titulného obrázku stlačte rýchle klávesy A B B C C C B A. Potom zvolte "1 PLAYER" a stlačte start. Teraz by vám už Šreder nemal robiť žiadne problémy.



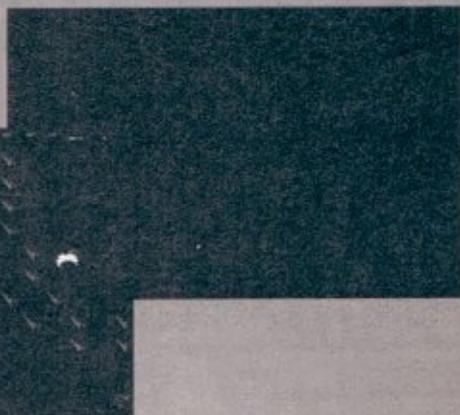
MASTER SYSTEM 2

WONDERBOY III THE DRAGON'S TRAP

Aby ste dostali LEGENDARY WEAPONS, vložte nasledujúce heslo: 9JC5 YHX XN4U HT2.

THE FLINTSTONES

Výber levelu: Keď chcete, aby Fred začal v ďalšom leveli, urobte nasledujúce: v titulnej obrazovke: hore, vpravo, vpravo, dolu, dolu, dolu, vľavo, vľavo, vľavo, vľavo. Chodte teraz do hry a pauzujuť ju. Potom stlačte s ovládačom smeru jeden zo štyroch smerov: hore-Level1, vpravo-Level2, dolu-Level3, vľavo-Level4 a gombík 1&2 k tomu.





MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

ELECTRONIC ARTS

Michael Jordan, to je pojem vo svete basketbalu. Táto dihorocná super hviezda NBA prednedávnom skončila aktívnu činnosť. Teraz však prichádza na obrazovky vašich monitorov a predvádzá vám kúsky, aké možno vidieť iba v Amerike na zápasoch NBA. Zaujímavý je iste spôsob, akým hra vznikala. Firma Electronic Arts kamerou natočila hru Michaela Jordana, záznam spracovala a prevrátila do počítača. Tak vznikla veľmi realistická animácia, ktorú môžete v hre Michael Jordan in Flight vidieť.

Pohyby, streľby na kôš, dribbling sú naozaj viero hodne spracované. Celý priebeh hry vyzerá, akoby ste sledovali TV prenos. Zomr uhol kamery je navyše možné nastaviť pomocou kláves plus a minus. Po peknej akcii si môžete dať replay. Najsúkromnejšie jednu zo štyroch kamier, z ktorej uvidíte akciu najlepšie. Teraz si zvolte optimálnu rýchlosť záznamu a v pohode vychutnajte umenie Michaela Jordana aj niekoľkokrát za seba. Akcie sa dajú samozrejme uložiť. Z nich si potom môžete zostaviť vlastný

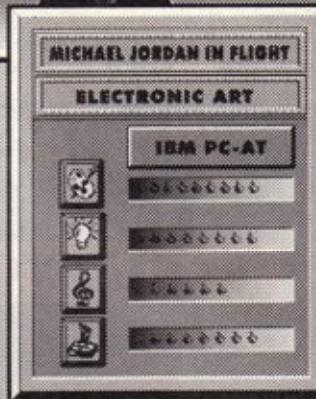
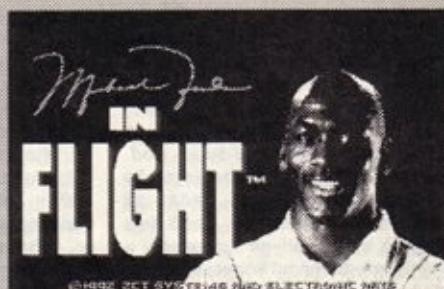
film (žeby NBA Action ?) Po dobrém koši vás Michael odmení uznanlivým gestom v krátkom digitalizovanom deme.

Celý zápas prebieha na jeden kôš. V každom mužstve hrajú tria hráči. Vy hraje v úlohe Jordana za klub Wilmington. Svojich spoluhráčov si zvolite pred zápasom podľa výkonnosti. Jeden lepšie striefia, druhý bráni atď. Počas zápasu je možné hráčov kedykoľvek striedať, pretože mnohí majú slabú kondíciu (uvedená je v percentoch). Výsledok mužstva závisí predovšetkým od vás. Jordan je totiž klúčovým hrácom a dá drivív väčšine všetkých košov. Ovládate ho myšou, alebo joystickom. Na myši slúži ľavé tlačidlo na prihrávanie, vypichnutie lôpy superovi, pripadne na faulovanie. Pravé tlačidlo striefia na kôš a dosakujete lôpy. Úspešnosť striebry závisí od vašej vzdialenosť od koša, ale najmä od toho, či vás niekto atakuje. Trojkrové pokusy sú úspešné iba vtedy, keď je brániaci hráč od vás dostatočne ďaleko. Klávesami jedna až štyri môžete zvoliť takтиku mužstva.

Najsúkromnejšie jednu zo štyroch kamier, z ktorej uvidíte akciu najlepšie. Teraz si zvolte optimálnu rýchlosť záznamu a v pohode vychutnajte umenie Michaela Jordana aj niekoľkokrát za seba. Akcie sa dajú samozrejme uložiť. Z nich si potom môžete zostaviť vlastný

Celý zápas prebieha na jeden kôš. V každom mužstve hrajú tria hráči. Vy hraje v úlohe Jordana za klub Wilmington. Svojich spoluhráčov si zvolite pred zápasom podľa výkonnosti. Jeden lepšie striefia, druhý bráni atď. Počas zápasu je možné hráčov kedykoľvek striedať, pretože mnohí majú slabú kondíciu (uvedená je v percentoch). Výsledok mužstva závisí predovšetkým od vás. Jordan je totiž klúčovým hrácom a dá drivív väčšine všetkých košov. Ovládate ho myšou, alebo joystickom. Na myši slúži ľavé tlačidlo na prihrávanie, vypichnutie lôpy superovi, pripadne na faulovanie. Pravé tlačidlo striefia na kôš a dosakujete lôpy. Úspešnosť striebry závisí od vašej vzdialenosť od koša, ale najmä od toho, či vás niekto atakuje. Trojkrové pokusy sú úspešné iba vtedy, keď je brániaci hráč od vás dostatočne ďaleko. Klávesami jedna až štyri môžete zvoliť takтиku mužstva.

-Martin-



Sensible Soccer je simulátor futbalu od firmy Sensible Software. Získal už niekoľko ocenení v oblasti športových hier, a tak by nebolo od veci pozriet sa trochu bližšie na túto hru. Futbal je najpopulárnejšia kolektívna hra na svete, preto pri dobrom počítačovom spracovaní musí byť úspech zaručený. A naozaj, Sensible soccer sa stal najpopulárnejším futbalovým programom v histórii. Čomu ale vedači takému úspechu? Ved na hard disku zaberie iba 1MB miesta (na Amige dve diskety). V čom prekonal svojich 10-20MB kolegov? Určite nie v krásnej digitalizovanej grafike, v realistických zvukoch a reči, ale v hraťnosti.

Tak neuveriteľne zábavnú hru naozaj len tak ľahko nenájdete. Grafika je jednoduchá, drobný hráč, ľahký, dve brány, čiary a hrá sa. Aj napriek malým rozmerom hráčov má každé mužstvo iné nielen dresy, ale aj treníky a štúcene. A navyše má každý farbu pleti a vlasov podľa skutočnosti (iba v PC verzii)! Gullit, Write, Parker sú teda čierosi, Van Basten je blondák, ale farbu ich pleti ako aj vlasov si môžete zvoliť. Veľmi aktuálne informácie o klubových mužstvach (je tu aj Slovan), ale aj o reprezentáciach (bývalá ČSFR), možnosť volby rozloženia hráčov na ihrisku, rozličné druhy povrchov (zamrzutý, rozmočený atď.) a mnoho ďalších vecí prispievajú k lepšej hraťnosti a realnosti.

Na úvod si zvolíte, či chcete hrať s klubmi, alebo reprezentáčnymi mužstvami. Potom máte na výber množstvo spôsobov hry. Od

SENSIBLE SOCCER

SENSIBLE SOFTWARE

priateľského zápasu, cez ligu, pohár, európsky šampionát (1992), až po kvalifikáciu na majstrovstvá sveta 1994. Samozrejmosťou je možnosť režimu dvoch hráčov. Vtedy musí jeden, alebo obaja hrať na joysticku.

Pri hre ovládate iba jedného hráča, ktorý je najblížšie k lopti. Ostatní spoluhráči sa vám snážia nabiehať do voľných priestorov, kde im môžete posielat prihrávky. Hra je na prvý pohľad veľmi rýchla, malé postavy futbalistov doslova lietajú z jednej polovice ihriska na druhú. Loptu musíte rýchlo rozohrať, nedržať dlho pri nohe, alebo super dotiera a ľahko vám ju vezme. Prihrávku po zemi dáte po dvojitem stlačení FIRE najbližšiemu spoluhráčovi, ku ktorému ste otocený. Nemusí však byť vždy presná. Dlhé pasy na vysunutých útočníkov posielate stlačením Fire, po ktorom musí následovať okamžite klávesa Down (dole), ak chcete poslat lôpu s falošom, tak aj do príslušného smeru (vľavo alebo vpravo). Brankárov chytá automaticky, vy len

vykopujete lôpu do hry. S lopou sa nevyplati priveďť točif a klučkovaf, alebo veľmi ľahko odskoči od nohy (až prili ľahko). Po faule zo západu nasleduje žltá, za faul na hráča, ktorý ide sám na brankára, idete pod sprchy. Pravidlá teda ako u ozajstného futbalu, chýba len pravidlo o osajde. Hráčove pohyby závisia od polohy lôpy. Ak je lôpa vo vzdahu, hľavíčkuje, ak na zemi, kope. Gól dáte najčastejšie z hranice šestnások, odkiaľ dobre mierenou falošovanou streľou k žrdi nedáte brankároví žiadnu šancu. Neskôr budete súpera ohrozovať aj z väčších vzdialenosťí, pridete nato, ako brankára prehodí, ale aj ako povymetať pavučinky v horných rohoch brány. K dobrému futbalu patrí samozrejme aj správna atmosféra. Pri burácaní a povzbudzovaní hľadiska sa cílite ako na ozajstnom futbalovom zápase.

Zaujímavé je, že nie ste iba v úlohe hráča, ale aj trénera. Počas zápasu môžete kedykoľvek striedať, alebo zmeniť rozostavenie

mužstva v poli podľa vývoja zápasu. Každé mužstvo má svoju výkonnosť určenú podľa reality. AC Milano je kvalitnejšie ako Slovan, Nemecko hraje lepšie ako Malta. Nakoniec si to môžete overiť tým, že necháte počítač riadiť a hra proti sebe dve výkonnostne rozdielne mužstvá. Výkonnosť nespôsiba iba v rýchlosť hráčov ako je to u iných hier tohto typu, ale aj v schopnosti kombinovať, teda v samotnom štýle hry.

Sensible Soccer je hra vynikajúca najmä svojou jednoduchosťou a skvelou hraťnosťou, ktorá vás od počítača len tak ľahko nepustí. Uvidíte ako sa firme Sensible Software podarí pokračovať tejto úspešnej hre, ktorá by už mala byť v predaji pod názvom Sensible World of Soccer.

-Martin-





Pre fajnšmekrov strategických hier sa na trhu objavila absolutná bomba od firmy Microprose hra Master Of Orion. Kto si pamätá na jej dielo Civilization, veľmi rád uvíta hru s jej vlastnosťami a novými nápadmi. Orion sa odohráva vo vesmíre, kde na začiatku vlastníte jednu planétu. Na nej môžete podporovať vynálezy, budovať nové fabriky a v nich vyrábať hotové projekty. Je tu aj možnosť navrhovať kozmické lode, ich dizajn, nosnosť, výzbroj a zameranie (či daná loď bude bojová alebo kolonizačná a pod.). Vesmír obýva určitý počet iných vesmírnych civilizácií (na začiatku hry si môžete rovolať v počte od 1 do 5). Hra je sprevadzana perfektnou grafikou (vrátane úvodného dema). Je vhodne copinená vesmírnymi súbojmi, do ktorých môžete priamo zasahovať. Ovládanie je dosť náročné, a preto sa vám ho pokúsím trochu objasniť.

Po úvodnom deme sa vám na obrazovke zobrazí kozmická loď, pod ktorou si môžete vybrať zo štyroch možností:

CONTINUE GAME - pokračovať v hre. Počítač vám automaticky nahrá najnovší uložený stav.

LOAD GAME - nahrať uložený stav. Tu si môžete ručne zvoliť, v ktorom stave chcete pokračovať.

NEW GAME - nová hra.

QUIT TO DOS - odchod do DOS-u.

Po zvolení New game začíname novú hru a počítač vám zobrazí tabuľku, v ktorej si nakonfigurujete hru. Nachádzajú sa v nej štyri voľby:

GALAXY SIZE - veľkosť galaxie:

SMALL - malá

MEDIUM - stredná

LARGE - veľká

HUGE - obrovská

DIFFICULTY - obtiaženosť hry:

SIMPLE - jednoduchá

EASY - ľahká

AVERAGE - priemerná

HARD - ťažká

IMPOSSIBLE - nemožná

OPONENTS - nepriatelia. Tu je spomínaný výber civilizácií (1-5).

Po navolení a odoslati sa počítač začne sptytať na určité údaje:

CHOOSE RACE - vyber si rasu.



MASTER OF ORION

Tu si vyberiete z desiatych rás či skôr tvorov, ktorého chcete zastupovať.

CHOOSE BANNER - vyber si znak.

YOUR NAME - tvoje meno.

HOME WORLD - domáci svet.

Meno vašej domovskej planéty.

Po vypinení požiadaviek sa konečne dostanete do samotnej hry. Na obrazovke sa vám zobrazí vesmírna mapa, na ktorej môžete presúvať svoje kozmické lode. Dole pod vesmírnou mapou sa nachádza osem príkazov slúžiacimi na ovládanie hry.

GAME - tento príkaz slúži na ukladanie pozície, vypinanie či zapínanie zvukových efektov a hudby a na prípadný odchod z hry.

DESIND - pomocou tohto výberu si môžete navrhnuť prototypy viacstriedových kozmických lodí, ktoré neskôr budete môcť vyrábať.

FLEET - ak ste zvedavý na svoje kozmické lode a ich aktuálnu poziciu

MAP - mapa, pomocou ktorej sa dá zistovať poloha ostatných civilizácií a rôzne údaje o nich a o vesmíre.

RACES - dosť dôležitý výber. Je tu zoznam civilizácií, s ktorými ste sa osobne ako vyslanec už stretli (samořejme tento výber je na začiatku prázdny). Ak s nejakou inou civilizáciou už máte nejaký kontakt, môžete s ňou pomocou dáných volieb rokovať o rôznych záležostach (o obchode, prípravovanom útoku na inú civilizáciu a o mnohých iných politických možnostiach).

PLANET - tento výber vám pomáha v rýchlej evidencii planét. Nachádzajú sa tu podrobne informácie o jednotlivých planétach (populácia, množstvo fabrik, ochranné a strážne stanice a iné).

TECH - pomocou tohto príkazu môžete na danej planéte nariadiť svojim vedencom, v akej oblasti a

aktivite majú prevádzkať navrhnuté vynálezy. Každý úspešný vynález vám okamžite oznámi a podľa vášho výberu budú automaticky pokračovať vo vynalezani. Svoju civilizáciu môžete zdokonaľovať v šiestich variantách:

COMPUTERS - počítače. Pri podporovaní tejto varianty vaši vedení budú pracovať na nových palubných počítačoch, ktoré zvyšujú bojové, obranné a iné vlastnosti vašich kozmických lodí.

CONSTRUCTION - konštrukcie nových lodí, fabrik a iných životu dôležitých stavieb.

FORCE FIELDS - silové polia. Sú veľmi významnou ochrannou jednotkou v tejto hre. Vymýšľanie nových a silnejších ochranných silových polí proti záškodníkom z kozmu je pre vás nevyhnutné, ak chcete mať aspoň akú šancu na úspech.

PLANETECOLOGY - každá planéta (ako aj v skutočnosti) má svoju vlastnú ekologiu, ktorú môžete zveľaďovať a zdokonaľovať. Na ekologii pravdepodobne závisí počet obyvateľov a obyvateľnosť planéty, čo má v praxi veľký význam (čím viac ľudí tým viac výrobkov, zbrani a všetkého, k čomu ľudia môžu napomôcť).

PROPELLION - pohon. V tejto oblasti môžete využiť nové pohonné hmoty pre kozmické lode.

WEAPONS - názov hovorí sám za seba. Ale pre neznačovcov anglicky to vysvetlim. Weapons sú zbrane, takže pomocou tohto výberu sa môžete zamerať na výrobu nových a samozrejme účinnejších zbrani.

NEXT TURN - má jednoduchý a známy význam - spustenie nového hracieho kola.

Na ľavej strane hore vedľa hviezdnnej mapy sa nachádza meno planéty a pod ním je planéta graficky znázornená. Je tam aj ustanovená maximálna veľkosť populácie, aká

môže obývať planetu. Hned pod ňou je tabuľka:

PRODUCTION - výroba. V tabuľke je udaných päť skratiek reprezentujúcich dané odvetvia výroby:

SHIP - ships - výroba lodí.

DEF - defense - obrana a výroba silových a obranných stanic.

IND - industry - priemysel.

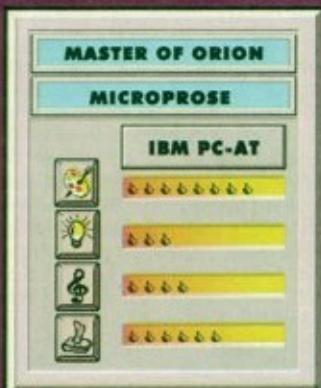
ECO - ecology - ekológia (pestovanie a vysadzanie nových porastov, rybníkov atď.).

TECH - technology - technológia.

Posledné okienko vľavo dolu zobrazuje kozmické lode. Lod ktorá je priamo v okienku sa vyrába. Toto je asi tak všetko k stručnému ovládaniu hry. Podrobnejší popis ovládania by sa ani nezmestil na stránky celého tohto časopisu, ale toto je dobrý základ a pomocou neho určite vniknete do tejto zaujímavej hry.

Na záver môžem povedať len jedno (aj keď tým možno niektorých príaznivcov firmy Microprose trochu urazim). Master Of Orion je hra, ktorá vynikne len pekným grafickým spracovaním. Samotná idea a princip hry je oveľa horšia a slabšia ako v Civilization. Myslím si, že dnes už nestačí prísť s peknou grafikou, pretože tú už ponúka veľa firm. Oveľa dôležitejší je nápad, a to je práve to, v čom Microprose sklamala na celej čiare. Stručné hodnotenie: Hráčom milujúcim stratégii túto hru samozrejme odporúčam, ale zároveň ich upozorňujem, že kvalita svetoznámej civilizácie zdaleka nedosahuje, a to nespomínam ani hardvérové nároky tejto hry (na slušné hranie je 386DX/40MHz naozaj len minimum).

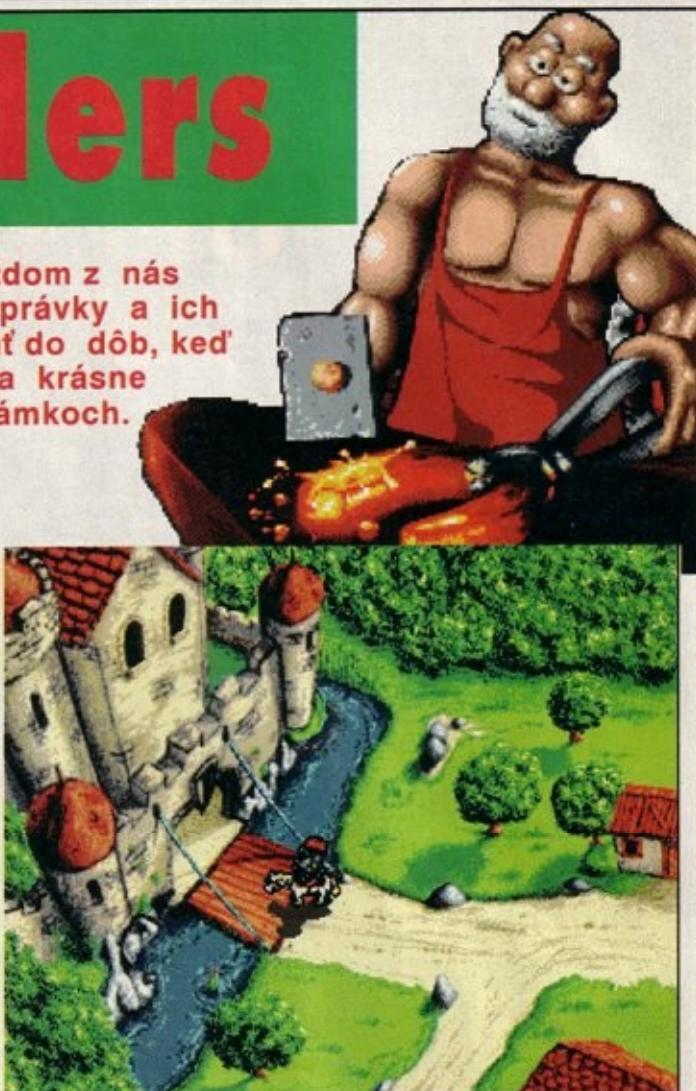
Ernest Štrbrányi





The Settlers

Aj keď si to neuvedomujeme, ale v každom z nás "drieme" malé dieťa, ktoré má rado rozprávky a ich svet. Hra "The Settlers" nás prenáša späť do dôb, keď ešte existovali králi, statoční rytieri a krásne princezné, ktoré bývali v krásnych zámkoch.



Je zaujímavé, ale posledný prieskum softwarových gigantov ukázal, že momentálne "letia" strategické hry na spôsob "Civilization" alebo "Power Mongers". Určite to nie je náhoda, pretože tieto hry sú skvele spracované po všetkých stránkach. Sú to hry, ktoré ľudí väčšinou na prvý pohľad nenadchňú a to z jedného jednoduchého dôvodu - sú príliš zložité a obsahujú nespočetné množstvo údajov. Je v nich až príliš veľa konverzácie, ktorá odraduje mnoho "našincov" a tí častokrát ani nevedia o čo prichádzajú. 75 percent hier je založených na jednoduchom princípe - postrieľaj všetko čo sa hýbe. Fajn, niekedy sa prostre treba vybláznit, ale chcel by som povedať jednu vec, ktorá Vás možno nikdy nenapadla. Pri strategických hrách typu "Civilization" sa hrozne veľa naučíte, naučíte sa ako ekonomicky myslieť, ako a do čoho investovať peniaze, ktoré sféry ekonomiky rozvíjať a prečo, a mnohé iné veci. Chcem tým povedať len to, že po dohraní týchto hier Vám naozaj aj niečo "dajú" a myslím si, že o to vlastne ide, alebo nie?

Preto ma veľmi zaujala strategicko - rozprávkavá hra "The Settlers" od firmy Blue Byte Software, ktorá sa naozaj trafiла do čierneho. Ak je vašim snom byť Napoleon Bonaparte alebo Margaret Thatcherová, máte radi zodpovednosť vo svojich rukách, nebojte sa ekonomickej myslieť a ste ochotní (určite budete) stráviť pri počítači päť týždňov, tak by som Vám doporučoval práve túto stratégiu, ktorá na rozdiel od ostatných stratégii odbúrala množstvo zbytočných

údajov, ako sú nekonečné tabuľky a grafy. Aj keď si to neuvedomujeme, ale v každom z nás "drieme" malé dieťa, ktoré má rado rozprávky a ich svet. Hra "The Settlers" nás prenáša späť do dôb, keď ešte existovali králi, statoční rytieri a krásne princezné, ktoré bývali v krásnych zámkoch.

Na začiatku hry Vám bude darovaný krásny zámok, ktorý si môžete umiestniť kdekoľvek na rozprávkovej mape. Poloha je však dosť dôležitá, pretože tam bude stred a stredisko vašej ríše. No a už sme v hre, v ktorej Vám ale už nikdo nedá nič zadarmo. Stavanie zámkov a budovanie samotnej ríše bude trvať dlho a závisí hlavne od vášho strategického myšlenia. Všetko čo odteraz urobíte, musíte prerokovať s Mestskou Radou, ktoréj členov si sami zvolíte. Najbližšou úlohou je preskúmať okolie zámku, najst' vhodnú polohu a postaviť nový zámok, ktorý by mal byť spojený so svojím kolegom dobre postavenou cestou. Váš prvý krok môže byť však úplne iný, to závisí od vašich strategických ambícii. Ak by ste ale pokračovali so mnou, tak na miesto stavby musíte dopraviť robotníkov, drevené trámy, stravu, pitie a mnoho iných zaujímavých vecí. Po jeho dokončení sa pracovníci vrátia do svojich domovov, ktoré ste im predtým postavili a čakajú na nový "kľeť". Sú len dve možnosti, bud im ho nedáte, alebo naopak poskytnete. Ak sa rozhodnete pre druhú možnosť, tak ste sa rozhodli správne, pretože treba vybudovať infraštruktúru, armádu, bojovať s nepriateľmi, podnikat ďaleké výpravy a hlavně starat sa o Vašich poddaných, ktorých sympatie si získate správou

stratégiou a sú to práve oni, ktorí sú takým barometrom vašho pôsobenia a Vašich rozhodnutí. V hre sú momenty, kedy si poviete dosť, treba si aj odpočíniť a práve vtedy Vašu krajinu prepadne cudzia armáda a zotročí Vašich poddaných.

To sú momenty, kedy máte sto chutí vzdáť sa a radšej si prečítať nové Fifo. To by ale bola veľká chyba, pretože Fifo máme už dávno prečítané a tak vypracujeme plány a nepriateľa porazime... Na hru nie je potrebné písat návod, pretože v nej

existujú stovky(!!!) rôznych postupov. Osobitne by som sa pozastavil pri grafickom spracovaní, ktoré je naozaj dokonalé a z 10 bodov by som mu dal 11. Ked pišem o nejakej hre, snažím sa spomenúť aj jej minusy, ale pri "Settleroch" mi klapli zuby naprázdno, pretože hra je naozaj skvelá. Za posledný rok som strávil pri počítači asi 350 dní, ale musím povedať, že som nič podobné nevidel, je to naozaj bezchybné dielo.

-DC-

FREEWARE SHAREWARE

Poknúkame vám veľké množstvo kvalitných sharewareových a freewarových programov pre počítače IBM PC.
Z najzaujímavejších vyberáme:

GOBLINS 2 (jej popis je v predchádzajúcom čísle), MORPH, pomocou tohto programu ľahko dosiahnete efekty podobné ako vo filme Terminátor II. RAPTOR, pravdepodobne jedna z najlepších sharewareových hier.

Ďalej ponúkame veľké množstvo antivýrových programov, hier, utilít, programov pre MS Windows a mnoho mnoho iných zaujímavých programov.

V prípade záujmu si môžete objednať katalógovú disketu, na ktorej je zoznam všetkých ponúkaných programov aj s ich popisom. Cena diskety je 50.- Sk plus poštovné.

COMPUTER CENTER P.O. BOX 170, 960 01, Zvolen



SAMPLE TRACKER V 2.0

PÁR VĚT NA ÚVOD...

Programů, které by umožňovaly tvorbu hudby na počítačích řady ZX Spectrum a Didaktik, vznikla za posledních pár let celá řada. Připomene si třeba ty nejznámější programy - WHAM, WHAM 128, ORFEUS, nebo velmi známý a oblíbený polský program SOUND TRACKER. Všechny tyto programy se dočkaly ve své době širokého využití a hlavně SOUND TRACKER byl a je nesčetněkrát používán pro tvorbu hudby do her i do stovek hudebně grafických demo-programů.

Všechny tyto hudební programy však mají společné to, že zvuky, které pomocí nich vznikají, mají typické "elektronické" zvětšení a nikdy se pomocí nich nedá napodobit zvuk skutečných hudebních nástrojů, nebo lidskou řeč, zvuky z přírody a podobně. Melodie ze zatím asi nejlepšího programu pro tvorbu hudby - SOUND TRACKERU, jsou sice velmi hezké, čisté zvětšení, avšak i o nich platí to, co jsem již uvedl - těžko si v něm vyrobíte zvuky, které se podobají skutečným hudebním nástrojům - problém je už s dobré znějícimi bicími a o dalších "složitějších" nástrojích, nebo řeči ani nemluvím.

Možnost používat věrné znějící hudební nástroje a další "přirozené zvuky" se objevuje až v hudebních programech pro 16-bitové počítače (například Commodore AMIGA), které svou hardwarovou konstrukcí a speciálními integrovanými obvody s D/A převodníky umožnily běžně používat tak zvané "sampleované" hudební nástroje, což prakticky znamená, že zvuky nástrojů byly pro potřeby počítače převedeny do drahých řad číslic.

CO JE TO SAMPLING?

Přtě se, co znamená slovo "sampleované"? Sampling je slovo anglického původu, znamená "vzorkování" a vlastně vysvětluje vznik samplovaných zvuků. Podstata samplování spočívá v převodu jakéhokoli přirozeného (analogového) zvuku, snímaného z mikrofonu, rádia, nebo třeba magnetofonu do digitální (číslicové) formy, dále zpracovávané počítačem. Převod z analogové do digitální podoby zvuku probíhá v tzv. Samplingu (Audio digitizaci), za pomoci v něm zabudovaných A/D převodníků (Analog to Digital), které přivedený zvuk obrazně řečeno "rozsekají" na vzorky, které se z přiváděného signálu odeberají v pravidelném časovém odstupu, řádově několikrát za sekundu. Výhodou takového postupu je to, že lze takto digitalizovat a dále v hudbě použít jakýkoli existující zvuk, nevhodou pak je větší paměťová náročnost skladeb se samplovanými nástroji.

CO VÁM UMOŽNÍ SAMPLE TRACKER?

Hudební program SAMPLE TRACKER, který se právě dostává do prodeje, je určen hlavně pro majitele počítače SPECTRUM 128, nebo SPECTRUM 48 a řady DIDAKTIK, které jsou vybaveny hudebními moduly s AY-3-8912 (MELODIK, BEST a podobně). Překvapivé jej však mohou využívat i ti, kteří nemají nic jiného, než svůj počítač a po ruce rádio (pro zesílení zvuku), protože SAMPLE TRACKER vám umožní tvorbu a poslech samplované hudby pouze přes výstup na vnitřní reproduktor počítače tak, jako dosud žádný jiný program! Uživatel, který si později dokoupí hudební modul (velice se doporučuje), bude moci využít

zvukové možnosti programu v plné míře.

SAMPLE TRACKER je dílem firmy CBM a postupně se využíval až do verze v 2.0, která je nyní v prodeji. Od předposlední verze se liší větším prostorem pro samplu, možností změny rychlosti přehrávání a možností ukončení tónu.

Je to hudební program zcela nové generace, určený pouze pro práci se "sampleovanými" zvuky. Těmi mohou být nejen běžné známé hudební nástroje, ale taky lidská řeč, výkřiky, zvuky z přírody, huk strojů, prosté cokoliv, co bude převedeno A/D převodníky do formy "samplu" a pak upraveno do formátu, který vyžaduje SAMPLE TRACKER. Ten pracuje z důvodu kompatibilitě s AY-3-8912 s tzv. 4-bitovými, rotovány samplu, které umožňují 16 úrovní hlasitosti. Po připojení již odzkoušeného jednoduchého D/A převodníku může SAMPLE TRACKER naprostě bez problémů pracovat i s 8-bitovými samplu, které umožňují až 256 úrovní hlasitosti a tím i slyšitelně ještě lepší zvuk samplu.

Samplované nástroje zni mnohem věrohodněji, než nástroje umělé, vytvářené pomocí čistých tónů v AY-3-8912. Samplu vám rovněž umožní ve svých skladbách použít i zvuky zatím jinak naprostě nedosažitelné. Jejich výsledná kvalita samozřejmě závisí taky na zvoleném zvukovém výstupu SAMPLE TRACKERU. Tyto uživateli zvolené výstupy mohou být až tři (SPEAKER, AY čip a D/A •převodník).

Ačkoliv se to zdá tématu nemožné, lze pomocí SAMPLE TRACKERU poslouchat samplovanou hudbu i přes reproduktory, zabudované v počítači (SPEAKER), což je pouze 1-bitový zvukový výstup, avšak výsledný zvuk je v mnoha případech vzhledem k teoretickým možnostem

tohoto výstupu velmi překvapivý!

Výstup přes AY čip (MELODIK, BEST aj.) je již 4-bitový s 16-ti úrovněmi hlasitosti, které umožňují vzhledem k možnostem SPECTRA už velmi kvalitní poslech, nelinearity 16-ti stupňové křivky hlasitosti AY-3-8912 však přece jen způsobuje mírné zkreslení zvuku samplu a šum (no prostě zvuk, jako z AMIGY nečekejte...)

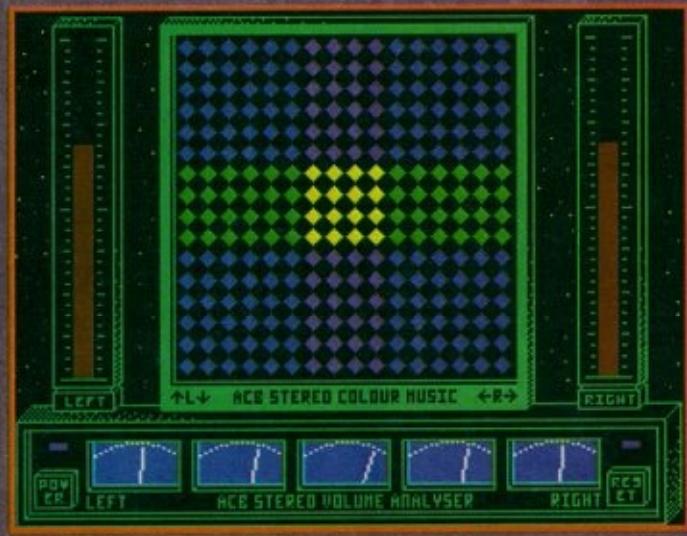
Výstup přes D/A převodník může mít až 256 úrovní hlasitosti, rozdělených již po lineární křivce, což se velmi kládne na dalším zvýšení kvality zvuku samplu a každému budoucímu majiteli SAMPLE TRACKERU doporučujeme později vyzkoušet i tuto možnost.

VÝVOJ PROGRAMŮ PRO PRÁCI SE SAMPLY

Pokud se o tento druh programů trochu zajímáte, větse, že se v minulé době objevily i jiné hudební programy, pomocí kterých bylo možné skládat na SPECTRU hudbu ze samplovaných hudebních nástrojů. Připomene si tedy jejich stručnou charakteristiku:

SOUND TRACKER II - Tento hudební program (autor SKUSOFT) sice umožňoval tvorbu skladbe ze samplu, byl však pouze 2-kanálový a co je nejhorší, skladby se musely tvorit velmi pracně pomocí vkládání čísel, což by zcela jistě odradilo většinu hudebníků, ani nemluvě o amatérech, kteří si chtějí jen tak něco zkoušit složit...

MUSIC MAKER - Tento program, který rovněž vytvořil SKUSOFT, byl již lepší a poskytoval zájemcům o tvorbu hudby více možností. Umožňoval již tvorbu hudby do tří zvukových kanálů, která se již nezapisovala čísly, ale písmeny not. Podstatnou nevýhodou MUSIC MAKERU však je to, že se zápis melodie provádí do 1000 řádků v jednom kuse, bez možnosti opakování hudebních motivů (vše se muselo psát pracně znova a znova). Nejsou tu obvyklé pozice ani patterny, na které jsou hudebníci zvyklí ze SOUND TRACKERU a navíc samplu zabírají v paměti příliš mnoho místa. Pomocí tohoto programu vzniklo známé demo MQM-3 (jeho druhá část), celkově však MUSIC MAKER přes své kvality





poskytuje uživateli jen málo z toho, co by potřeboval...

CHARAKTERISTICKÉ VLASTNOSTI SAMPLE TRACKERU v 2.0

Autor CBM při tvorbě SAMPLE TRACKERU vyšel z MUSIC MAKERU a celou myšlenku dále rozvinul a po několika vývojových verzích jej doveď do stádia komerční verze SAMPLE TRACKER v 2.0, která již uživateli poskytuje takové výmožnosti, že je práce v něm velmi snadná a pohodlná i pro začátečníky a vyznače se téměř vlastnostmi:

- 1 - Vzhled a charakteristické znaky SAMPLE TRACKERU jsou přibuzné s klasickým SOUND TRACKEREM a umožní uživateli velmi snadný přechod na tento nový program, bez nutnosti složitě bádat v jeho obsluze. Pro zcela nové majitele je připraven velmi podrobný manuál, popisující využití všech 34 funkcí SAMPLE TRACKERU, dálé SONG COMPILERU a následně na konkrétních příkladech i využití hotových skladeb v uživatelských programech.
- 2 - SAMPLE TRACKER umožňuje skládat hudbu do třech zvukových kanálů o délce 64 klasických pozicí (POSITION), v nichž lze použít až 16 PATTERNŮ o délce 64 řádků, což umožňuje velmi snadnou editaci a tvorbu skladeb s využitím opakování hudebních motivů, tak jak tomu bylo v SOUND TRACKERU. Tvorba skladby usnadňuje i 5 funkcí pro přesun bloku hudebních dat mezi zvukovými kanály i PATTERNY, což uživateli ušetří mnoho času a psaní. SAMPLE TRACKER má 16 volitelných rychlostí přehrávání skladby, možnost ukončení znění tónu (R) a samozřejmě možnost libovolného zapínání a vypínání každého ze tří kanálů.
- 3 - Dolní dveře fády klávesnice slouží při editaci jako jedna oktafa klavíry. Po stisku příslušného tlačítka se ozve zvolený tón a jeho zápis se objeví v příslušném kanálu editačního okna programu. Stačí jen nastavit potřebnou oktafu, číslo použitého samplu a je to.
- 4 - SAMPLE TRACKER umožňuje současnou práci až se 16-ti samplovanými hudebními nástroji (nebo jinými zvuky), pro které má v paměti vymezen prostor přes 28 kB. Díky promyšlené konstrukci programu pojme SAMPLE TRACKER do paměti téměř 2 x více samplů než MUSIC MAKER!
- 5 - Nemusíte se trápit s vytvářením zvuku nástroje, tvorbou bicích, bubnů či kytar, jako u SOUND TRACKERU - stačí sáhnout do přiložené databanky, která obsahuje 63 samplovaných nástrojů a zvuků, nahrát si ten nejhodnější a je to! Máte-li dobrý hudební nápad, ihned jej můžete převést do SAMPLE TRACKERU.
- 6 - SAMPLE TRACKER má 3 volitelné zvukové výstupy. SPEAKER je 1-bitový výstup přes zabudovaný reproduktor počítače, AY CHIP je 4-bitový výstup přes hudební moduly MELODIK, BEST a další. D/A OUT je nejdokonalejší, 8-bitový výstup přes odzkoušený jednoduchý D/A převodník o velikosti asi 5 x 5 cm, což uživateli umožní ještě kvalitnější poslech jeho skladeb.
- 7 - Jeden soubor vhodně vybraných samplů lze využít k vytvoření třeba 5-ti i více různých skladeb, takže přes relativní rozsáhlost samplovaných skladeb stačí mít v paměti kromě vhodně vybraných samplů hudební data pro několik skladeb a pak jen přepínat spouštění jednotlivých skladeb.
- 8 - Samostatný program SONG COMPILER vám umožní další zpracování hotových skladeb. Zkrátí vlastní zápis hudebních dat (melodie) a upraví použité samplu do takové podoby, která umožní následnou mohutnou kompresi některým z běžně rozšířených kompresorů - například u jedné z demosklaeb z 20.7 kB na pouhých 10.8 kB po jediné kompresi! I ve zkompilovaných skladbách si uživatel může jednoduše měnit rychlosť přehrávání skladeb i zvukový výstup!
- 9 - Pokud vás zajímají i nevýhody SAMPLE TRACKERU - v podstatě

Nemusíte znát vůbec noty, stačí dobrý sluch a pár dobrých melodických nápadů.

jou dvě. První je ta, že žádný hudební program pro práci se samplovanými zvuky na SPECTRU vám totiž nikdy neumožní, aby současně s přehráváním této hudby probíhala na obrazovce. Druhou ještě nějaká akce - procesor je příliš zaměstnán zpracováváním samplovaného zvuku a vy se můžete divat pouze na statickou grafiku na obrazovce. V okamžiku přerušení hudby však lze spustit libovolnou animaci, nebo pohybličky texty atd.

Druhou nevýhodou je již zmíněná pamětová náročnost samplované hudby, kdy délka hudebních dat, souboru samplovaných nástrojů a přehrávače dosahuje v průměru běžně přes 20 kilobajtů, u složitých skladeb i 30, ovšem bez použití komprese. Přesto je využití takového programu obrovské a po rozšíření několika demoprogramů s hudebními ze SAMPLE TRACKERU je šáhka po něm obrovská i v zahraničí. SAMPLE TRACKER svým uživatelům umožní používat ve svých skladbách nástroje a zvuky, zatím naprostě nepřístupné a zcela nemožné k napodobení.

10 - I když při vývoji SAMPLE TRACKERU původně nebylo s diskovou verzí počítáno, je již verze pro D-40 a D-80 je ve studiu testování a měla by být v prodeji asi do konce září a to jak pro formát 3.5 palce, tak pro 5.25 palce. Nemusíme snad zdůrazňovat, že pohodlnost a rychlosť práce s diskovou verzí je

nesrovnatelně lepší oproti kazetové.

DALŠÍ DODATKY K PROGRAMU

V přípravě jsou další sady desítek nových samplovaných nástrojů i různých specialistů (zvuků, výkřiků, efektů), jakož i nový program SAMPLE ADAPTOR, pomocí něhož bude možné provádět další výhodné úpravy samplů před použitím v SAMPLE TRACKERU (úprava hlasitosti samplu, zkracování a výřezy samplů apod.) a také schéma konstrukce ověřeného D/A převodníku pro ještě lepší využití SAMPLE TRACKERU a dokonalejší zvuk skladeb atd. Pro zájemce bude dodáván samozřejmě i soubor 8-mi bitových samplů. Toto vše však pravděpodobně až začátkem 1994...

Prodej všech těchto utilit však bude POUZE zásilkovou formou pro registrované legální uživatele SAMPLE TRACKERU, mimo síť prodejen!

Přijemné chvíle se SAMPLE TRACKEREM a mnoha výborných skladeb přejí všem budoucím uživatelům autor programu Miroslav Jelinek (CBM) a výhradní distributor programu, firma L.S.O.

- Petr -

Program Sample Tracker si můžete objednat na adresu Computer Center P.O. BOX 170, 960 01. Zvolen za 259.-Sk + 30.-Sk poštovné

YOUR SINCLAIR SKONČIL!

Díky neobvykle dlouhé pauze ve vydávání čísel FIFA vám toto smutnou zprávu můžeme sdělit až nyní. Devátým číslem 1993 roku ukončil anglický vydavatel FUTURE PUBLISHING existenci oblíbeného a ještě posledního vycházejícího časopisu pro Spectrum v Anglii - "YOUR SINCLAIR". Po časopisech "CRASH" a "SINCLAIR USER" tak zmizel v temnotách počítačové historie časopis, který si našel mnoho příznivců i v našich zemích. Na titulní stránce posledního čísla se týká obrovská do kamene vytesaná písmena BIG FINAL ISSUE (velké poslední číslo) a na zadní straně obálky vidíme symbolický obrázek dvou jezdci mizicích v dálce na pozadí zapadajícího slunce... Smutný konec, který však musel přijít. Konkurence v podobě velice výkonných 16-ti bitových a relativně levných superpočítačů AMIGA 500, 600, videoher SEGA, NINTENDO, nebo nejnovějších videoher AMIGA CD 32 s hrami na CD disku bušila už dlouho a výtrvale na poslední

zabarikádované dveře, za nimiž v Anglii ještě žilo Spectrum. Pokles zájmu o software na Spectrum šel ruku v ruce s poklesem zájmu o časopisy a tak to jednoho dne přišlo... Prostě už nebylo o čem psát.

68-mi stránek poslední číslo má přesto zajímavý obsah. Shrnuje deset let historie vydávání časopisu (1983 - 1993), dříve známého pod názvem YOUR SPECTRUM, připomíná redaktory, kteří do YS psali a hlavně ale přináší totální seznam her, které kdy byly v YS recenzovány, včetně vydavatelské firmy, udělené hodnocení a čísla, v němž recenze vyšla. Tento seznam psaný drobným písmem je dlouhý celkem 7400 mm a obsahuje "pouhých" 2450 her!! Najdeme tu i tabulku nejlepších 100 her pro Spectrum, kterou sestavili čtenáři YS a další zajímavosti. Nám pak nezbývá než věřit, že Spectra a Didaktiky v České a Slovenské republice ještě nějaký ten rok odolají náporu moderní konkurence a že nadcházející časy přinesou i nový a zajímavý software pro ně...

PROFSOFT

DIGI SYNTH 2

DAN KVM



I.ČÁST - ZADÁNÍ POUKŮ DO LOADERU V BASICU

První část je určena všem, kteří již alespoň částečně ovládají programovací jazyk BASIC na ZX Spectrumu a kompatibilních počítačích (dále jen ZX Spectrum). Je zde podrobne popisano jak postupovat při vkládání pouků do loaderů v BASICu, nejčastěji způsoby kódování včetně mnoha příkladů a najdete zde i spoustu dalších cenných informací, které vám pomohou nejen při vkládání pouků.

1.1. Nahráni BASICu bez autostartu

V této kapitole se budeme zabývat postupy, pomocí kterých lze nahrát úvodní BASIC hry tak, aníž by se spustil a pokračoval v nahrávání vlastní hry. Zabranění spuštění BASICu je první důležitá operace s hrou, bez které se při vkládání pouků dál nedostanete. Existuje spousta možností, jak toho dosáhnout. Pokusím se zde popsat nejpoužívanější a nejfektivnější metody. Jako ve všech kapitolách jsou seřazeny podle složitosti od jednoduchých k složitým.

1.1.1. Nahrávání příkazem MERGE

Jedním z nejjednodušších způsobů je nahráni úvodního BASICu příkazem **MERGE**. Tento příkaz pracuje jako **LOAD**, ale neruší starý program a proměnné, pokud nemají fádky stejná čísla a proměnné stejně názvy. Říkáme tomu, že program přihráváme. Zjednodušeně to vypadá tak, že si počítač přihrávaný program nahraje do volné paměti (pokud je příliš malá, hlásí hned po nahrání jména chybu *Out of memory*), a pak pěsuneje rádky do paměti tam, kam patří. Dělá to tak proto, aby byly rádky uloženy v paměti ve správném LH 3 pořadí tj. rádek 10 před rádkem 20 atd.

Příklad:

Dejme tomu, že máme v paměti následující program:

```
10CLS
30FOR J=0 TO 500: PRINT
    "POCITAC";: NEXT J
```

Nyní použijeme příkaz **MERGE** a přihrajeme tento program:

```
5 BORDER 0: PAPER 0: INK 9
20BEEP 1,1
```

Počítač si tento program uloží do volné paměti a potom pěsune rádek 5 před rádek 10 a rádek 20 mezi rádky 10 a 30. Protože jsou oba programy krátké, je počítač hotový okamžitě, ale u delších programů se doba přenosu prodlužuje i na minuty.

Je samozřejmé, že po přihráni programu příkazem **MERGE** počítač program nespustí a na tom je právě založeno jeho využití v našem případě: Vymažeme počítač a pomocí **MERGE** zkusíme nahrát úvodní BASIC hru. Pokud se objeví hlášení

NEKONEČNÉ TRÁPENÍ S NEKONEČNÝMI ŽIVOTY

M. Dvořák

OK 0:1, jsme hotovi a máme program připravený k rozkódování. V případě, že se objeví například *Out of memory* nebo *Nonsense in BASIC*, může se stát, že se BASIC nahrál a pokud není použitá oblast proměnných (viz. slovníček) například pro strojový program nebo pro nějaké důležité proměnné, můžeme také pokračovat v dekódování. Pokud je nahrávaný BASIC chráněný proti **MERGE**, nezbývá nám, než použít jiný způsob (jak takto zabezpečit program si vysvětlíme později). Nyní zadáme příkaz **LOAD** a nahrajeme hlavičku toho dlouhého programu. Po nahrání vyměníme kazety a dohrajeme tělo (pozor tělo, nesmíte znovu nahrát hlavičku) programu, který si chceme prohlédnout. Program se nahraje a vypíše se příkaz **Tape loading error**. Tím nám chce počítač oznámit, že délka uložená v hlavičce nesouhlasí s délkou těla. Program však nesmaže a my si ho tudíž můžeme prohlédnout. V případě, že k tomu nedojde, tak jsme někde udělali chybu (například znova nahráli hlavičku nebo vzali hlavičku od příliš krátkého programu), anebo má program nějakou zvláštní strukturu. S tím jsem se zatím nesetal, takže to považuji za velice nepravděpodobné.

1.1.2. Break

Další snadnou metodou jak nahrát a zastavit úvodní BASIC asi všechni dobře znají. Jedná se o pferušení běžícího programu současným stisknutím kláves **CAPS SHIFT** a **SPACE**. Tato operace se nazývá **BREAK** a odtud pochází často používaný slangový výraz "*brejknot*".

Break se používá ihned po nahrání a spuštění úvodního BASICu (nezapomeňte zastavit magnetofon) a pokud se nevypíše příslušné hlášení (**BREAK - CONT repeats** nebo **BREAK into program**), musíme použít jinou metodu, protože je program proti breaku zabezpečen. Ochrana je nejčastěji uskutečnována pomocí změny hodnot systémových proměnných (viz. příloha A).

Použití breaku sebe přináší tu nevhodu, že program, který chceme pferušit, se již spustil a mohl tedy pozměnit hodnoty různých systémových proměnných barev nebo mohl zmodifikovat i vlastní BASICový program. I když se nám breakem podaří program zastavit (což se nám většinou nepodaří), dá nám pak práci dostat program do požadovaného tvaru (není pravidlem - především LH 3 u starších programů).

1.1.3. Podvrh hlavičky

Třetí možnost je použitelná pouze v případě, že program nemá uložena nějaká data v oblasti proměnných, to znamená že nevadí, když se tato oblast smaže nebo nepoužije (viz. kapitola 1.1.1. po výpisu hlášení *Nonsense in BASIC* nebo *Out of memory*). Je totiž založeno na tom, že interpret (viz. slovníček) v podstatě nepozná, jestli po nahrání hlavičky nějakého programu (viz. slovníček) nahráváte i jeho tělo (tělo = hlavní část nahrávaná po vypsání jména). On to pozná, ale až když délka uložená v hlavičce nesouhlasí s délkou následujícího těla. V případě, že program data v oblasti proměnných potřebuje, využívá se

tento způsob pouze k prohlédnutí BASICového programu.

Pro využití této metody musíme mít po ruce program v BASICu, jehož délka je určitě větší než délka programu, který chceme rozkódovat. Nejedná se však o délku celkovou, nýbrž pouze o délku vlastního programu (vysvětleno později). Nyní zadáme příkaz **LOAD** a nahrajeme hlavičku toho dlouhého programu. Po nahrání vyměníme kazety a dohrajeme tělo (pozor tělo, nesmíte znovu nahrát hlavičku) programu, který si chceme prohlédnout. Program se nahraje a vypíše se příkaz **Tape loading error**. Tím nám chce počítač oznámit, že délka uložená v hlavičce nesouhlasí s délkou těla. Program však nesmaže a my si ho tudíž můžeme prohlédnout. V případě, že k tomu nedojde, tak jsme někde udělali chybu (například znova nahráli hlavičku nebo vzali hlavičku od příliš krátkého programu), anebo má program nějakou zvláštní strukturu. S tím jsem se zatím nesetal, takže to považuji za velice nepravděpodobné.

Co se týče délky programu, ze kterého použijeme hlavičku:

Ve hlavičce programu (viz. slovníček) je mimo jeho název uložen také jeho typ, ale hlavně jeho délka. U programu typu BASIC je zde uložena délka programu bez proměnných a délka programu s proměnnými. Počítač si po nahrání zjednodušeně řečeno kód rozdělí podle této délky a tak s ním pracuje. Proto pokud by byla délka bez proměnných programu, že kterého použijeme hlavičku, kratší než délka bez proměnných programu, který chceme rozkódovat, dojde k tomu, že počítač bude část BASICu tohoto programu považovat za proměnné, čímž my o něho přjdeme.

Podvrh hlavičky se nezfídká používá při nahrávání SCREENů (tj. obrázků), které nemají hlavičku, ale pouze tělo. Pokud takovéto obrázky chceme nahrát například do Art Studio, musíme použít hlavičku od jiného obrázku. Tento postup je velice častý, protože všechny obrázky, které mají délku 6912 bajtů (délka VideoRAM - viz. slovníček) mají podobnou i hlavičku a nahráný obrázek se potom nikdy nepoškodí a ani se nevypíše hlášení **Tape loading error**.

1.1.4. Dohráni BASICu pomocí disasembleru

V této kapitole si ukážeme jak lze dosáhnout toho, abychom dostali úplný program i když se při použití příkazu **MERGE** vypíše hlášení *Out of memory* či *Nonsense in BASIC*. Následující postup je založen na tom, že počítač

sice vymaže oblast proměnných, ale systémové proměnné (pozor, rozlišujte termíny proměnná a systémová proměnná - viz. slovníček) nastaví podle hlavičky. Potom stačí nahrát nějaký disasembler a obnovit oblast proměnných tím, že příkazem **LOAD** nahraje tělo BASICového programu znovu od adresy 23755.

Příklad:

Pomoci příkazu **MERGE** "nahrajeme BASIC nějaké hry. Počítač vypíše hlášení *Out of memory*. Od adresy 60000 si nahrajeme program **DEVASTACE** a spustíme ho příkazem **RANDOMIZE USR 6E4**. Nyní stiskneme klávesy pro **LOAD** (tisímcové **CAPS SHIFT + J**). Jako začátek zadáme 23755, jako délku například 60000 (délka může být libovolná větší - nevadí nám, když **DEVASTACE** zahláší chybu na konci nahrávání) a jako **LEADER** bajt zadáme 255 (to je leader pro hlavní tělo programu, pro hlavičku je leader 0 - viz. slovníček). Adresa 23755 je první adresa BASICového programu a je uložená v systémové proměnné **PROG** - může být samozřejmě i jiná, ale málokterý počítač používá periferie, které tuto adresu mění.

Nyní máme program nahráný, můžeme se vrátit do BASICu a zjistit zda-li se nám naše finta podařila (někdy se samozřejmě může stát, že po návratu do BASICu dojde k nějaké nečekané reakci - například se vymaže počítač).

1.1.5. Změna hlavičky

Poslední a nejlepší metoda, která se používá, je také nejnáročnější na čas. Jedná se o změnu čísla řádku, na který se skáče po nahrání. Číslo tohoto řádku je uloženo v hlavičce a abychom ho tedy změnili, musíme nějakým způsobem hlavičku vyeditovat. Těchto způsobů je více a jedny z nejpoužívanějších vám zde předkládám:

a) Nahrajeme si program **HEADER EDIT** nebo jiný, který slouží k editování hlaviček. Volbou **LOAD** nahrajeme danou hlavičku a pomocí volby **EDIT** změníme číslo řádku například na 65535. To je řádek, který se nemůže v programu vyskytovat a podle toho interpret BASICu pozná, že program spustit nechce. Potom si tuto hlavičku někam uložíme volbou **SAVE** a vymažeme **HEADER EDIT**. Nyní nahrajeme program, který chceme rozkódovat, avšak místo původní hlavičky programu použijeme hlavičku, kterou jsme si zmodifikovali programem **HEADER EDIT**.

b) K modifikování hlavičky lze také použít nějaké dobré kopirovací programy, které mají zabudovanou funkci. Jsou to například **COPY COPY** nebo **GAMA COPY**.

c) Samozřejmě si můžeme změnit strukturu hlavičky i sami. Pokud opět použijeme program **DEVASTACE** a volbu **LOAD**, zadáme jako start například adresu 23296 (je to jedno, potřebujeme pouze nějakou adresu, na které je místo), délku 17 a leader 0. Nahrajeme hlavičku a na adresu 23296+13 a na adresu



23296+14 zadáme 255. Použijeme volbu SAVE, vložíme stejné parametry jako při LOAD a hlavičku si uložíme. Teď už můžeme pokračovat stejně jako v bodě a).

1.2. Zadávání poukù v BASICu

Cílem této kapitoly je ukázat kdy, kam a jak je v BASICu možné zadat pouky. Zadáváním poukù ve strojovém kódu se zabývá část II.

1.2.1. Kdy je v BASICu možné zadat pouk?

Odpověď je zcela jednoduchá. Pouk je možné zadat pouze tehdy, pokud máme BASIC rozkódovaný a lze vkládat příkazy před příkazem spouštějící hru. Může se však stát, že tento příkaz je hned za prvním příkazem LOAD a hra má blok CODE, obrázek a ještě jeden blok CODE. Potom to znamená, že první blok je loader ve strojovém kódu, který má za úkol nahráti obrázek a hlavní část a potom hru spustit. V takovémto případě jsme s BASICem v koncích, protože zadávat pouk před spuštěním loaderu je zhola zbytečné. Jestli bychom pouk před jeho spuštěním, tak by se loader (kdybychom ho náhodou nepoškodili) spustil, nahrál by obrázek a nahrál by hru, která by naše pouky přehrálá. Pouk je tedy většinou možné zadat pouze pokud se hra nahrává i spouští v BASICu (pouk neuvažujeme použití strojového kódu). I zde však existuje výjimka. Je to ta možnost, že máte, například z nějakého časopisu, opsán program, který modifikuje loader tak, aby vložil pouk sám až po nahrávání. Většinou je to pár řádků dat plus nějaký cyklus, který je uložen na správné místo. V podstatě však existuje i tento způsob použití strojového kódu, ovšem přepsaného do dat.

Občas se v BASICovém programu můžeme setkat s tím, že program nahrává obrázek a pak hned spouští nějaký strojový program. Budto má tento program uložený někde v BASICu anebo je loader připojen k obrázku nebo je dokonce v něm. I v tomto případě však s BASICem nic nepořídíme.

Hry mohou mít část nahrávanou v BASICu a část ve strojovém kódu, atd., ale na všechny tyto figle si s tím, co znáte, za čas sami přijdete a nebude vám dělat žádný problém.

1.2.2. Kam je možné zadat pouk?

Aby pouk způsobil určený efekt, musí být jednak správný a jednak musí být zadán v tom místě programu, kde je jisté, že bude uložen tam, kam patří, a nebude již něčím přepsán. Proto se

pouky zadávají až před příkazem spouštějící vlastní hru. Víme, že v BASICu se strojový program spouští pomocí funkce **USR**, jenž vraci číslo a může se tedy pojmout s těmi řídicími příkazy, které číselný tvar podporují (**PRINT**, **RANDOMIZE**, **PAUSE**, ale ne **RETURN**, **CLS**, atd.). Číslo, které **USR** vraci, je návrátnou hodnotou registru BC (jeden z párových registrů mikroprocesoru Z-80) a právě toto číslo je předáváno řídicímu příkazu.

Příklad:

RANDOMIZE USR adresa; hodnota a to buďto před **USR** spouštějící hru a nebo z dialogového řádku v případě, že již máte celou hru správně v paměti (například pouk jste před správným **USR** zadali příkaz **STOP** a ten se po nahrání celé hry vrátil do BASICu).

PRINT USR adresa - výsledek vypíše na obrazovku
LET m=USR adresa - výsledek uloží do proměnné m

Samořejmě, že po spuštění hry se již během programu do BASICu většinou nevrací, takže někdy můžeme v programech najít i takovéto příkazy: **PAUSE USR adresa**, **DRAW USR adresa**, 1 (jednička je druhý součadnice pro příkaz **DRAW**), **GO TO adresa**, atd.

Příkaz **USR**, který hledáme, je téměř vždy až na konci BASICového loaderu (pokud za ním nejsou nějaké podprogramy apod.). V případě, že bychom chtěli zjistit, zda-li je to ten pravý, můžeme před něm umístit příkaz **STOP**. Jestliže se program zastaví dříve než po nahrání prvního bloku, znamená to, že tento **USR** spouštěl například nějaký loader. Nezapomeňte však oddělat všechny pouky do systémových proměnných, které by mohly příkazu **STOP** zabránit v návratu do BASICu.

Je nutné upozornit, že ne vždy nám pomůže vložit pouk před poslední příkazem **USR**, protože ten může skádat na nějaký podprogram, který nejdříve přenese celou hru v paměti a teprve potom ji spustí. To znamená, že my jsme pouk uložili úplně na nesprávné místo, a je velice nepravděpodobné, že nám bude fungovat (pouze v tom případě, že ten, kdo pouk našel, s tímto počítal). Podobná situace nastává i v tom případě, že je hra zkompresována a na dekompreseční rutinu se skáče ze strojového kódu (v těchto případech je nutné ovládat strojový kód). Pokud se na dekompreseční rutinu skáče z BASICu, bývají na konci úvodního BASICu dva příkazy **USR** (první spustí dekomprese a druhý vlastní hru). Je to většinou u novějších a přeupravených her, které jsou "stlačeny" tzv. kompresovacími programy a které co nevíce zkracují jejich délku, aniž by je nějak změnily nebo poškodily (viz. slovníček).

Často se také setkáme se zkompresovanými obrázky, které se nejčastěji spouští sledem příkazů jako:

LOAD "" CODE 4E4: RANDOMIZE USR 4E4

■ ■ nahraje zkompresovaný obrázek na jehož začátku je rutina, která ho dekompreseuje a přesune ho do VideoRAM. Tato rutina se spouští následujícím příkazem **USR**.

1.2.3. Jak zadávat pouky

Pouky se zadávají normálně ve tvaru **POKE adresa; hodnota** a to buďto před **USR** spouštějící hru a nebo z dialogového řádku v případě, že již máte celou hru správně v paměti (například pouk jste před správným **USR** zadali příkaz **STOP** a ten se po nahrání celé hry vrátil do BASICu).

1.2.4. Rozkódování BASICu

Kódování BASICu je obvyklý jev, který velice ztěžuje vkládání poukù. Programátoři mezi sebou soutěží, kdo vymyslí složitější ochranu, a tou pak vybaví každou hru, na kterou narazí, aniž by zapomněli připsat text typu **ORIGINAL FROM XXXSOFT** nebo **MODIFIED BY XXXSOFT** (možná bych neměl používat slova programátoři, protože ne každý takový štoufálek již něco umí). Ubohému uživateli, který si potom chce zahrát s nekonečnými životy, nezbývá než prostudovat kdejakou příručku, aby tyto ochrany odstranil. Neříkám tak ani tak, protože jsem samozřejmě také provozoval takovou činnost, i když jsem aspoň hry vybavoval možnosti volby poukù.

Kapitola obsahuje několik podkapitol, které vás seznámí s nepoužívanějšími způsoby kódování a postupy, jak je dekódovat. Metody jsem se opět snažil seřadit podle složitosti od lehkých k nejtěžším. Nezapomeňte, že u většiny programů bude použito více figlů najednou, a proto nejástejte a nebo naopak nezoufejte, když se vám podaří jeden odstranit.

1.2.4.1. Použití barev

První způsob je velice jednoduchý, ale spousta začátečníků zde narazí. Pokud program zastavíte breakem, program si stihne nastavit barvu podkladu i papíru na stejnou hodnotu a program pak není vidět. Jak si poradit, je nabídnou. Změníme barvu inkoustu nebo papíru a stiskneme **ENTER**, aby se přepsala obrazovka s novou barvou.

Další metodou, jak schovat program pomocí barev, je využití možnosti měnit barvu pouze v BASICovém řádku. Aby se v řádku změnila barva, musí se do něho

umístit příslušný řídicí kód pro danou barvu (16-21) a za něho číslo barvy. Tohoto dosáhneme stisknutím příslušných kláves, viz. tabulka Č1

První řádek obsahuje klávesy (horní řada klávesnice) a ty je nutné v módu E stisknout, aby se v řádku aktivovala příslušná barva.

V programech jsou často schovávané řádky právě tímto trikem, a proto je vždy dobré se přesvědčit, jestli náhodou v programu není nějaká jeho část (například řádek) schovaná. Barvu lze odstranit jednoduše použitím **DELETE**. Pokud program po příkazu **LIST** vypisuje hlášení **Invalid Colour** a při pohybu na řádku, kterého se toto hlášení týče, se ozývá varovný signál, znamená to, že za řídicím kódem pro barvu je číslo barvy, kterou nelze zobrazit. Takovou barvu lze vymazat také pomocí **DELETE**, avšak někdy je těžké dojet s kurzorem až k danému místu, protože počítáč neunesitelně a dlouze pipá. Doporučuji proto změnit systémovou proměnnou **RASP**, která udává délku varovného signálu, příkazem **POKE 23608, 0**.

1.2.4.2. Nastavení RAMTOP

Jistě má každý doma alespoň jednu hru firmy ULTIMATE. Všechny hry této firmy mají (pokud je někdo neupravil) BASICový loader, skládající se z jednoho jediného řádku, na jehož konci je příkaz na spuštění hry. Pokud hru zastavíme breakem, nelze tento řádek vydítovat. Je to tím, že program nastavuje **RAMTOP** na příliš nízkou adresu, proto se zmenší velikost editační paměti a tak dlouhý řádek se do ní prostě nevejde. Změníme tedy **RAMTOP** o trochu výš (je jedno na jakou adresu, protože po spuštění si program svůj **RAMTOP** zase nastaví zpět) a můžeme editovat. Je velice pravděpodobné, že po vložení poukù a spuštění programu bude počítáč hlásit nedostatek paměti. Je to proto, že pouký příliš prodlužil program a ten se nyní pod **RAMTOP** nevejde. Tudiž je lepší, když hned při vkládání poukù vymazeme z řádku všechny zbytečné příkazy jako **BEEP** nebo **PRINT**.

Pokračování v nasledujícím čísle

TAB Č. 1

Číslice	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Mód	CAPS SHIFT	INK modrá	INK červená	INK purpurová	INK zelená	INK světle modrá	INK žlutá	INK bílá	FLASH ne	FLASH ano
E		PAPER modrá	PAPER červená	PAPER purpurová	PAPER zelená	PAPER světle modrá	PAPER žlutá	PAPER bílá	BRIGHT normální	PAPER zvýšený



BIG 2000 GAMES NEWS

✓ Novinkou od firmy Microprose je strategická hra "Fields Of Glory", ktorá by sa mala objaviť koncom apríla 1994. Hra sa dá porovnať s "Napoleonic Wars", je však lepšie prepracovaná, hranejšia a hlavne lepšia graficky. Dej sa odohráva v 19. storočí, vy ste generálom francúzskej armády a bojujete proti európskym veľmociam o nadávadlo v Európe.

✓ Veľmi originálnou hrou je "Out To Lunch" firmy Mindscape, v ktorej musíte zachrániť vašho priateľa, aby neumrel od hladu. A to tak, že mu musíte v každom leveli doniesť stravu, ktorú v ňom nájdete. Musíte ju ale priniesť načas, aby vaš priateľ nemusel držať nútenu hladovku. Hra má celkovo 48 levelov a odohráva sa v 6 krajinách sveta. Očakáva sa, že sa objavi koncom marca 1994.

✓ Firma Core už uviedla na trh hru "Bubba • N Stix", v ktorej s Bubbom prežijete dobrodružstvá, o akých sa vám ani nesnívalo. Je to niečo na spôsob Goblinov, ale čo ma zarazilo je, že hra má len 5 levelov. Sú sice veľmi zaujímavé, ale hru dohráte za jeden večer.

✓ Pôsobivou vojenskou stratégiou je "Campaign 2" od firmy Empire. Je to niečo na spôsob "Civilization", ale je tu hlavne viac bojov, vojenskej techniky a map. V hre sa automaticky presúvate na miesto konfliktu, v ktorom sa už všetko odohráva

z vášho pohľadu. Nevýhodou je, že niekedy sa niečo dôležité "zomrie" a vám sa to neobjaví na mape. Už v predaji.

✓ Dlh očakávanou hrou je "Star Trek: 25th Anniversary" od firmy Interplay. Celá hra sa odohráva v rôznych častiach vesmíru a páčilo sa mi na nej, že môžete pristáť na ľuboľnej planéte a podrobne si ju prezrieť. Vtedy sa grafika zmení na štýl "Monkey Island", čo je veľmi originálne. Hra je veľmi rozsiahla a preto si rezervujete na vašom HD viac miesta ako zvyčajne.

✓ V súčasnosti sa veľa piše o hre "Dennis" firmy Ocean. Dodnes mi ale nie je jasné prečo, pretože úroveň tejto hry je veľmi nízka a nezodpovedá tomu, čo o nej chlapci z Oceanu tvrdili. O čo vlastne ide? Dennis je chlapec ako každý iný, má problémy v škole, doma, s kamarátmi a preto si život spríjemňuje rôznymi dobrodružstvami a prihodami. No a práve vy mu v tomto pomôcť. Určite nikdo z vás nikdy nezaspal pri počítaní, ale nepochybujem o tom, že sa vám to pri tejto hre podari. Nuda je hrozná vec...

✓ Výbornou hrou, ktorá je momentálne už v predaji je "Simon The Sorcerer" od firmy Adventure Soft (návod je v tomto čísle Fifa). Vy ste Simon - kúzelník a pohybujete sa v rozprávkovej krajinie, v ktorej sa stretávate s princami, králmami, rozprávajúcimi zvieratkami, strigami, drakmi,

obrami...no prosté s celou tou "hávedou", čo sa v rozprávkach objavuje a vymieňate si s nimi názory, postrehy a poznatky. Hra je graficky skvele spracovaná a nápadne sa podobá na "Monkey Island 2", čo svedčí, že je kvalitne spracovaná. Je v nej veľa textov, humorých odpovedí, ale aj nádherných prírodných scenérií. Je zaujímavé, že tak malá firma akou Adventure Soft je, vyrábila tak dobrú hru. Pravdu je ale aj to, že niekedy sa stráca hráčnosť na úkor grafiky. Nuž čo, nie je to Lucas Arts.

✓ Stratégia ako remeň - to je "Global Domination" od firmy Impressions. V hre si môžete vybrať rôzne obdobia, v ktorých chcete bojovať (Napoleónske vojny, Staroveké Grécko, Sever proti Juhu atď.) a viesť svoju armádu a štát. Hra je tak zložitá, že pri prvom pohľade na ňu si poviete "Hmmm, tak toto nie", ale pri druhom si poviete "Hráme".

✓ Novinkou od Black Legend je "Fatman", ktorá má veľké levele, pekné prostredie a typický slovenský humor (pozoruhodné). Už z názvu vyplýva, že v hre hrajú hlavnú úlohu ľudia, ktorí sú trošku...objemnejší. Hra v niektorých momentoch inzultuje týchto ľudí a preto by som ju odporúchal tým "normálnym".

✓ Prvou hrou, ktorá plne využíva možnosti A CD32 je "Liberation: Captive 2" firmy Mindscape. Keďže sa už jedná o CD kvalitu, aj parametre tomu zodpovedajú. Hra sa odohráva na obrovskej ploche, obsahuje viac ako 4000(!!!) levelov, samozrejmosťou je digitalizovaná reč a zvuky. Je to prosté jeden obrovský dungeon, nad ktorým určite strávite pár týždňov. (Alebo mesiacov?).

✓ Predstavte si "Monkey Island 2" naprogramovaný Talianmi, ktorí sa odohráva v modernom Japonsku, s postavami ako vystrihnutými z "Larry 5". To je hra "Nippon Safes" firmy DMI, ktorá vás udiví nápadmi, humorími situáciemi a logickými hádankami. Hra sa predáva na 5 disketách a je dosť drahá. To je aj jediný problém tejto inak dobra zvládnutej adventúry.

✓ "Zaujímavou" hrou je "Deep Core" firmy Ice, ktorú by som doporučoval hlavne psychopatom, so silne narušenými a disfunkčnými osobnosťnými vlastnosťami. Rozpoltená osobnosť si pride na svoje.

✓ Je zaujímavé, ale medzi najúspešnejšie hry sa prekvapujúco zaradila "Mortal Kombat" od firmy Virgin. V hre bojujete proti rôznym nepriateľom, máte veľké množstvo zbrani a keďže táto hra je veľmi dobre hráčska a graficky na úrovni, je pochopiteľné, že sa aj dobre predáva. Perfektná zábava.



**QS-131 Apache I**

Objednávacie číslo 60035
Cena 359.00.-Sk

**QS-130F Python I**

Objednávacie číslo 60034
Cena 439.00.-Sk

**QS-102**

Objednávacie číslo 60132
Cena 339.00.-Sk

**QUICKJOY SV 122**

Objednávacie číslo 60150
Cena 298.00.-Sk

**SJ 121
Turbo****QUICKJOY SV 121 TURBO
s mikrospináčmi**

Objednávacie číslo 60140
Cena 299.00.-Sk

ZÁSIELKOVÁ SLUŽBA

Ak si vyberiete z nasledujúcej ponuky nejaký tovar, stačí napiisať na korešpondenčný listok jeho názov, objednávacie číslo, cenu a samozrejme vašu (ČITATEĽNU) adresu. Tovar vám zašleme na dobieľku. Ku každej zásileke účtujeme poštovné a balné. Na záver jedno dôležité upozornenie!!! Ceny, ktoré sú uvedené v cenniku sú platné do vydania nasledujúceho čísla. Svoje objednávky zasielajte na adresu:

**Computer Center
P. O. BOX 170
960 01 Zvolen**

**QUICKJOY SV 123
Supercharger
s mikrospináčmi**

Objednávacie číslo 60151
Cena 398.00.-Sk

**QS-123, Warrior 5
pre PC XT/AT**

Objednávacie číslo 60136
Cena 639.00.-Sk

**QUICKJOY SV 124 II Turbo
s mikrospináčmi**

Objednávacie číslo 60152
Cena 349.00.-Sk

**QUICKJOY SV-126
Jet-Fighter s mikrospináčmi**

Objednávacie číslo 60037
Cena 549.00.-Sk

Čistiaca disketa 5.25"
Obj. č. 30021
Cena 98.00.-Sk

Čistiaca disketa 3.5"

Obj. č. 30022
Cena 98.00.-Sk

Plastový obal na diskety 3.5" 5ks

Obj. č. 30030
Cena 25.00.-Sk

Plastový obal na diskety 5.25" 5ks

Obj. č. 30031
Cena 29.00.-Sk

**Diskety VERBATIM
DataLife 5.25" DD**

Obj. č. 30070
Cena 23.00.-Sk

**Diskety VERBATIM
DataLife 5.25"DD farebné**

Obj. č. 30071
Cena 25.00.-Sk

**Diskety VERBATIM
DataLife 5.25" 1.2 MB**

Obj. č. 30199
Cena 29.00.-Sk

**Diskety VERBATIM
DataLife 3.5" 720 kB**

Obj. č. 30200
Cena 26.00.-Sk

**Diskety VERBATIM
DataLife 3.5" 1.44 MB**

Obj. č. 30201
Cena 48.00.-Sk

**Diskety DataLife
Rainbow 5.25" 1.2 MB**

Obj. č. 30202
Cena 32.00.-Sk

**Diskety DataLife
Rainbow 3.5" 1.44 MB**

Obj. č. 30203
Cena 50.00.-Sk

**Diskety DataLife Plus
5.25" 360 kB**

Obj. č. 30204
Cena 24.00.-Sk

**Diskety DataLife Plus
5.25" 1.2 MB**

Obj. č. 30205
Cena 35.00.-Sk

**Diskety DataLife Plus
3.5" 1.44 MB**

Obj. č. 30207
Cena 55.00.-Sk

**Diskety Verbatim
DataLife Colors 3.5" DD**

Obj. č. 30209
Cena 28.00.-Sk

Diskety DataLife 3.5"HD s hrou

Obj. č. 30210
Cena 47.00.-Sk

Diskety MAXELL 3.5" HD

Obj. č. 30283
Cena 48.00.-Sk

Diskety MAXELL 5.25" DD

Obj. č. 30131
Cena 20.00.-Sk

Diskety 3M 5.25" DD

Obj. č. 30301
Cena 22.00.-Sk

Diskety 3M 5.25" HD

Obj. č. 30302
Cena 35.00.-Sk

Diskety 3M 3.5" DD

Obj. č. 30303
Cena 29.00.-Sk

Diskety 3M 3.5" HD

Obj. č. 30304
Cena 54.00.-Sk

TO MUSÍTE MAŤ !!!



**F. H P P
R R D P
F. Y O C**

František Fuka je popredným českým, európskym a svetovým filozofom, programátorom, maliarom, skladateľom, spisovateľom a prekladateľom (radené chronologicky).

Cítajte z knihy **Hry pro PC**

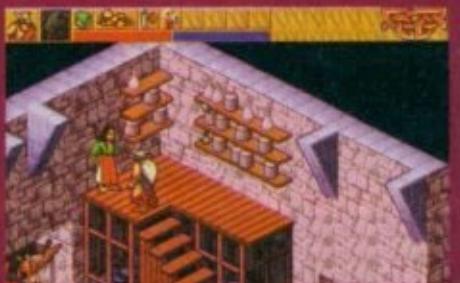
Neváhajte a staňte sa majiteľom tejto super knihy. Nájdete v nej návody na také hry ako sú napríklad: SYNDICATE, DUNA 2, CIVILIZATION a mnohé iné. Keďže autorom je sám F. Fuka viete si živo predstaviť akým štýlom je písaná.

Obj. č. 50145 Cena 129.-Sk



Heimdall 2

©'94



Ďalšou novinkou od firmy Core Design je "Heimdall 2", na ktorej tvorcovia začali pracovať v aprili 1993.

Celá hra sa odohráva v ríši Vikingov, kde musíte bojovať s množstvom nepriateľov a naopak starať sa o svoj rozkvet. Je to adventúra s prvkami strategie.



Z došlých korešpondákov sme vylosovali nasledovných čitateľov:

HOT 10 AMIGA:

J. Ivanka z Brezna, M. Terem z Trnavy a P. Nekat z Brna

HOT 10 DIDAKTIK:

M. Holka z Lučenca, T. Veľký z Trenčína a V. Antoška z Košíc

BAD 10 DIDAKTIK:

I. Varinský z Nitry, B. Majer z Považskej Bystrice a C. Huko z Veľkého Krtiša.

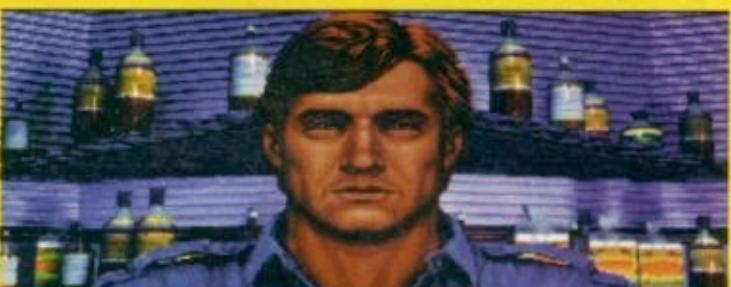
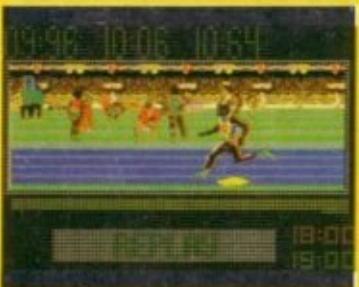
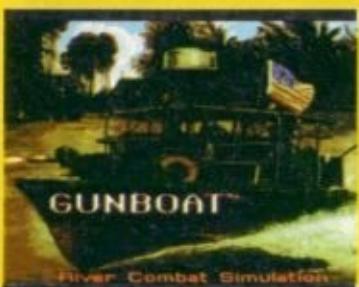
Na Vaše ďalšie tipy sa teší redakcia Fifa



HOT 10

Commodore

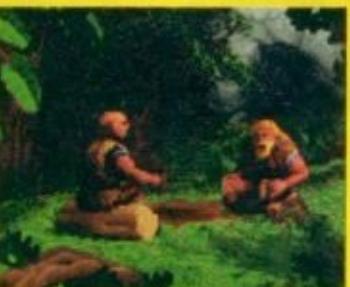
1. THE SETTLERS
(BLUE BYTE)
2. JURASSIC PARK
(OCEAN)
3. KOLUMBUS
(SOFTWARE 2000)
4. MORTAL KOMBAT
(VIRGIN)
5. SYNDICATE
(ELECTRONIC ARTS)
6. DUNE II
(VIRGIN)
7. TURRICAN III
(RAINBOW ARTS)
8. CANNON FODDER
(VIRGIN)
9. GUNSHIP 2000
(MICROPROSE)
10. SOCCER KID
(KRISALIS)



HOT 10

DIDAKTIK

1. R-TYPE
(ELECTRIC DREAMS)
2. ROBOCOP
(OCEAN)
3. LEMMINGS
(PSYGNOSIS)
4. DIZZY VII
(CODE MASTERS)
5. TURTLES 2
(KONAMI)
6. SIM CITY
(INFORWARES)
7. CHASE HQ
(OCEAN)
8. MYTH
(SYSTEM 3)
9. F 19
(MICROPROSE)
10. EXOLON
(HEWSON)



BAD 10

DIDAKTIK

1. BOXING
(FOXSOFT)
2. MANGO JONES
(J. A. REMIC)
3. PIGGY BANKS
(HELLENIC SOFT.)
4. POKLAD 2
(FOXSOFT)
5. PODRÁZ III
(FOXSOFT)
6. MARIO BROS
(OCEAN)
7. HOT ROD
(SEGA)
8. QAZATRON
(HEWSON)
9. SANTA CHRIST.
(ZEPPELIN G.)
10. QANG
(SCORPIONI)

